Die Siedler

Anleitung zum Spiele

CREDITS:

Programm und Idee:	Volker Wertich
Grafik:	Christoph Werner
Musik:	Haiko Ruttmann
On-Game Musik:	Markus Kludzuweit
Anleitung:	Volker Wertich, Stefan Piasecki
Layout:	Stefan Piasecki
Produzent:	Thomas Hertzler
PC Umsetzung:	Alexander Jorias
	Ingo Frick
	Volker Wertich
Intro:	Christoph Werner (Grafik),
	Ingo Frick (Programm)
Spieletester:	Matthias Best
	Frank Grimm
	Michael Passmann
	Birgit Krause

INHALT:

4

0. Zum Geleit - Das Vorwort

Sehr geehrter Blue Byte Kunde. Was Sie hier in Händen halten ist nicht lediglich die Anleitung zu einem Spiel. Es ist die Anleitung zu etwas, das ein Epos werden wird; etwas, das möglicherweise in den nächsten Monaten Ihr Leben und Freizeitverhalten nachhaltig zu verändern vermag.

„Die Siedler" ist ein Programm, das Sie nach Belieben spielen können, versetzt Sie jedoch auch in die Lage, eine Wissenschaft dazu zu entwickeln.

Haben Sie erst einige Stunden gespielt, werden Sie uns beipflichten: „Die Siedler" ist ein Programm, welches es in dieser Art und vor allem Ausführung bislang nicht gegeben hat.

Erstmalig ermöglichen wir es unseren Kunden teilzuhaben an einer Welt, die so komplex ist und voller liebenswerter Details steckt, daß man, ohne übertreiben zu wollen, komplett in sie versinken wird. „Die Siedler" haben bislang das erreicht, was das Ziel der Softwarehersteller ist, seit es Computerspiele gibt: dem Spieler eine eigene Welt zu schaffen, die nicht irgendwann endet, sondern ganz nach Gefallen über Jahre hinweg ausgebaut werden kann. Der Packungstext trügt nicht: wenn Sie genug von Ihrem Alltag haben und ganz einfach weg wollen, brauchen Sie nicht mehr für einen Kleinstaat sparen. „Die Siedler" stellt ein Refugium, das jeder nach seinen ganz

persönlichen Vorstellungen auf- und ausbauen kann.

Wir würden uns freuen, und sind uns dessen sicher, wenn Sie in Ihrem eigenen kleinen Reich die Ruhe finden, die Ihnen Ihr Alltag möglicherweise nicht bieten kann.

Dementsprechend wurde auch die Anleitung gestaltet. Punkt 1 versetzt Sie erstmal in die Lage, „Die Siedler" in Ihr bestehendes Computersystem einzuordnen. Punkt 2 macht Sie dann mit den nötigen Grundlagen vertraut, die Sie mithilfe von Punkt 3 erstmalig anwenden und ausprobieren können. Punkt 4 erklärt die nötigen Hintergrundinformationen und gibt Ihnen im Zusammenhang mit Punkt 5 schon die Gelegenheit, das gesamte Spiel zu verstehen und zu nutzen. Bei Bedarf wird Punkt 6 dann Ihre Kenntnisse erweitern, wohingegen Punkt 7 Ihnen bei Unverständlichkeiten weiterhelfen wird. Punkt 8 dann ist für diejenigen unter Ihnen, die einfach alles wissen möchten und auch den letzten Rest an Informationen erhalten wollen. Abschließend erhalten Sie Tips zu Problemlösungen, welche sehr hilfreich sein können.

Lassen Sie sich durch die Fülle an Punkten nicht verwirren. Die einzelnen Aufteilungen geschahen aus Gründen der Übersichtlichkeit und setzen keineswegs ein Studium etwa der Wirtschaftswissenschaften voraus. So ist es jederzeit gewährt, daß Sie immer das finden, was Sie auch suchen. „Die Siedler" werden Ihnen viel Spaß und viele kurzweilige Stunden bereiten.

Ihr Blue Byte Team, im Dezember 1993

1. Auf dem richtigen Weg...

1.1 Systemvoraussetzungen

Zum Betrieb der „Siedler“ benötigen Sie einen Amiga oder einen IBM kompatiblen PC mindestens der 386er Baureihe mit Festplatte. Da das Programm jeden Rechner auf die bestmögliche Weise ausnutzt, brauchen Sie sich besonders beim Betrieb auf einem PC nur sehr wenige Gedanken über Ihre Konfiguration machen. Abhängig von der Speicherkapazität Ihres Rechners lädt das Programm automatisch die benötigten Teile in den Speicher. Sollten Sie ein Mehr an Speicher besitzen, erfreut Sie das Spiel mit der Verwendung weiterer Sounds oder Musiken und größerer Spielwelten.

1. 2 Die Siedler - ein Überblick

Herzlichen Glückwunsch! Mit „Die Siedler“ haben Sie ein außergewöhnliches Programm erworben, welches die Fähigkeiten Ihres Amigas oder PCs voll ausnutzt, gleichgültig ob Sie einen Amiga 500 mit 1Mb oder einen Amiga 4000 mit 10 Mb und Harddisk besitzen, ob Sie mit einem 386 PC oder einem 486 DX2 arbeiten. „Die Siedler“ bieten Ihnen ein intelligentes Programm, bei welchem der Computer für Sie mitdenkt und Sie sich nicht selbst um jede Kleinigkeit

kümmern müssen.

„Die Siedler“ ist ein Programm mit linearem Zeitablauf. D.h. gleichgültig was Sie machen und wieviel Ihr Computer dafür rechnen muß, die Siedler gehen, arbeiten und kämpfen immer gleich schnell. Dies ist eine Neuerung, wie sie bei derart komplexen Programmen noch nicht zu finden war.

Sie entscheiden, wo Ihre Siedler Gebäude errichten, wie die Wege verlaufen sollen, wo nach Bodenschätzen gesucht wird, wo der Feind angegriffen wird und außerdem können Sie viele Parameter einstellen, die die Handlungen Ihrer Siedler beeinflussen.

Der Computer übernimmt für Sie die Ausführung Ihrer Entscheidungen und steuert Ihre vielen Siedler. Die Männchen werden Gebäude errichten, Bäume fällen, in Bergwerken arbeiten, Waffen und Werkzeuge herstellen, Baumaterial dahin bringen, wo es benötigt wird, Ihre Burgen gegen feindliche Ritter verteidigen, Minenarbeiter mit Nahrungsmitteln versorgen und noch sehr viel mehr!

Es gibt viele Varianten, „Die Siedler“ zu spielen: - Alleine oder im Team in Übungsspielen - Alleine oder im Team in Missionen gegen den Computer - Alleine oder im Team gegen selbstgewählte Computergegner - Zu zweit gegeneinander und wenn gewünscht gegen selbstgewählte Computergegner - oder einfach nur mit Computerspielern zum Ansehen.

Das Ziel der Siedler ist es, eine erfolgreiche und funktionierende Siedlung aufzubauen und mit dieser die feindlichen Siedlungen zu

besiegen. Das klingt zunächst recht einfach, ist aber weitaus komplexer als es scheint. Wenn man vom Spielziel die Problematik rückwärts verfolgt, wird dies am deutlichsten:

Um feindliche Burgen zu besiegen brauchen Sie viele gut kämpfende Ritter. Für die Moral der Ritter benötigen Sie Gold, für die Waffen Eisen und Kohle. Diese Bodenschätze werden in Bergwerken abgebaut, welche wiederum mit Nahrungsmitteln versorgt werden müssen, und in Schmelzhütten geschmolzen. Die Versorgung mit Nahrungsmitteln stellen Fischer, Farmer und Bauern sicher, die aber, wie viele andere Arbeiter auch, Werkzeuge benötigen, welche der Schlosser herstellt. Damit aber überhaupt die Hütten, Häuser und Burgen aufgebaut werden können, braucht man Baumaterial und Bauarbeiter.....

Aber keine Angst, dies brauchen Sie sich nicht gleich alles zu merken, es wird im Laufe der Anleitung Stück für Stück erklärt.

Wir wünschen Ihnen schon im voraus viel Spaß beim Spielen.

Ihr Blue Byte-Team

1.3 Konfiguration

Dieser Abschnitt betrifft nur die Amiga-Version.

„Die Siedler“ versuchen Ihren Computer in allen Belangen optimal zu nutzen. Damit auf Ihrem Rechner alles gut abläuft, sollten Sie

sich die folgenden Abschnitte ansehen. Falls Sie Neuling auf dem Computer sind und Ausdrücke wie Chipram und Fastram Ihnen im Amiga-Bereich unbekannt sind, überspringen Sie die Kapitel 1.3 und 1.5 ganz.

a) Allgemeines zur Konfiguration

Bedenken Sie, daß jedes beim Spielstart im Speicher befindliche Programm Speicherplatz belegt, den „Die Siedler" nicht verwenden können. Es sollten also möglichst keine anderen Programme zur gleichen Zeit laufen. Falls Sie eine Harddisk haben und diese beim Hochfahren verschiedene Zusatzprogramme startet, sollten Sie überdenken, ob Sie für „Die Siedler" eine andere Startup-Sequence verwenden.

b) Konfiguration bei nur 512 Kbyte Chipram ODER bei nur 1 Mbyte Gesamtspeicher

Falls Sie 1 Mbyte Chipram UND insgesamt wenigstens 1,5 Mbyte RAM haben, können Sie diesen Abschnitt überspringen. Chipram benötigt das Programm für die Bildschirme, alle beweglichen Grafiken, die Soundeffekte und die Musik. Bei 512 Kbyte Chipram müssen hier selbstverständlich Abstriche gemacht werden: Es wird nur ein Teil der Soundeffekte und keine Musik geladen. Die Soundeffekte werden, soweit es Ihr Speicherplatz zuläßt, eingeladen. Sie können Ihren Chipram vergrößern, indem Sie

- zusätzliche Diskettenlaufwerke abschalten

- Ihre Harddisk nicht hochfahren (falls sie Chipram belegt)

- keine anderen Programme laufen lassen.

Den weiteren verfügbaren Speicher benötigt das Programm für sich selbst, für Daten, Landschaften und Grafiken. Damit es auch bei nur 1 Mbyte Gesamtspeicher möglich ist, die Missionen zu spielen, sollten Sie die vorangegangenen Punkte beachten.

1.4 Installation auf Festplatte

Wenn Sie das Spiel von Diskette spielen möchten, überspringen Sie bitte diesen Abschnitt.

PC:

ACHTUNG!!! Bevor Sie die Originaldisketten verwenden, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie von diesen erstellen.

1) Schalten Sie Ihren Computer ein und lassen Sie ihn wie gewohnt booten.

2) Nachdem der Bootvorgang abgeschlossen ist, legen Sie die erste Diskette des Spiels in eines Ihrer Diskettenlaufwerke ein.

3) Geben Sie den zu diesem Laufwerk gehörenden Buchstaben

gefolgt von einem Doppelpunkt ein und drücken Sie die Return-Taste. Für das interne Laufwerk geben Sie zum Beispiel den Buchstaben a: ein. Falls Sie ein zweites Laufwerk angeschlossen haben, besitzt dieses in der Regel die Kennung b:.

4) Geben Sie den Namen des Installationsprogrammes (INSTALL) ein und beenden Sie die Eingabe mit der Return-Taste.

5) Nachdem das Programm gestartet ist, müssen Sie den Pfad für die Installation eingeben. Falls Sie mit dem vordefinierten Pfad nicht zufrieden sind, ändern Sie ihn Ihren Wünschen entsprechend. Mit RETURN bestätigen Sie den Pfad und das Programm beginnt mit der Installation. Falls Sie das Installationsprogramm vor der Installation verlassen wollen, müssen Sie nur die Escape-Taste drücken.

6) Sobald das Programm komplett installiert ist, können Sie es durch die Eingabe von "SIEDLER" starten.

AMIGA:

ACHTUNG!!! Bevor Sie die Originaldisketten verwenden, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie von diesen erstellen.

1) Booten Sie Ihren Amiga wie gewöhnlich von der Festplatte. Sobald der Workbench-Bildschirm erscheint, können Sie die erste Diskette, auf der sich das Installationsprogramm befindet, in eines Ihrer Diskettenlaufwerke einlegen.

2) Öffnen Sie die Diskette durch einen Doppelklick auf deren Diskettensymbol. Nach kurzer Zeit erscheinen in dem geöffneten Fenster Dateisymbole, sogenannte Icons. Eines dieser Icons trägt den Namen "Install" und repräsentiert das Installationsprogramm von Blue Byte-Spielen.

3) Starten Sie das Installationsprogramm durch einen Doppelklick auf das dazugehörige Icon.

4) Im Fenster der Installation sehen Sie zwei Eingabemöglichkeiten. In das obere Eingabefeld müssen Sie den Namen des Diskettenlaufwerks eingeben, in dem sich Ihre Installationsdiskette befindet. Normalerweise ist dies das interne Laufwerk "DF0:", und deshalb ist das Eingabefeld bereits mit dem Text "DF0:" vorbesetzt. Sollte sich die Startdiskette in einem Ihrer externen Laufwerke befinden, geben Sie die entsprechende Kennung (DF1-DF3) ein. Bestätigen Sie nach der korrekten Eingabe bitte mit der Return-Taste.

Das untere Eingabefenster ist für das Ziellaufwerk gedacht. Da in aller Regel die Festplatte die Bezeichnung "DH0:" trägt, ist dieses Feld bereits entsprechend vorbesetzt. Wollen Sie das Programm eventuell auf einer anderen Partition installieren, geben Sie bitte den Ihrer Konfiguration entsprechenden Pfad ein. Da Sie sicher einen Ordner für Spiele haben, können Sie nach der Laufwerkskennung die Schublade eingeben, in der Sie das Spiel installiert haben möchten. Dies könnte dann folgendermaßen aussehen:

dh0:spiele/bluebyte/

Sollte das entsprechende Verzeichnis noch nicht vorhanden sein, erstellt das Installationsprogramm dieses vollkommen automatisch.

1.5 Der Statusbildschirm

Da die PC-Version weitaus weniger abhängig von der verwendeten Hardware läuft, können PC-Benutzer dieses Kapitel überspringen, weil bei Ihnen der Statusbildschirm nicht zum Tragen kommt.

Wenn Sie das Programm einladen, wird Ihnen als erstes der Statusscreen angezeigt. Hier können Sie sehen, wie Ihr Computer vom Programm genutzt wird. Es wird folgendes angezeigt:

1. Workbench

Hier sehen Sie, ob die Workbench geschlossen wurde, was etwas zusätzlichen Speicherplatz bringt. Falls die Workbench nicht geschlossen wurde, liefen noch Programme oder die Workbench war gar nicht geöffnet worden.

2. Programm

Hier steht, ob das Programm im Fastram liegt. Wenn dies der Fall ist, läuft das Programm schneller, weil es parallel mit dem Blitter arbeiten kann.

3. Daten

Auch hier bedeutet es, daß das Programm schneller ist, wenn alle Daten im Fastram liegen.

4. Sounds

An dieser Stelle wird angegeben, ob die Sounds alle, teilweise oder gar nicht (wegen zuwenig Chipram) geladen werden konnten.

5. Musik

Wenn 1 Mbyte Chipram zur Verfügung steht, sollte die Musik geladen worden sein.

6. Spielwelt

Die Zahl gibt die Größe der maximalen Spielwelt an. Diese ist von der gesamten Speicherkapazität Ihres Computers abhängig, kann aber durch Ihr Speichermedium (siehe 9.) oder Ihren Prozessor (siehe 8.) eingeschränkt sein. Die Tabelle am Ende dieses Kapitels informiert Sie näher.

7. Missionen

Ab Spielweltgröße 3 können Sie die Missionen spielen.

8. Prozessor

Hier wird angegeben über welchen Prozessor und evtl. Coprozessor Ihr Amiga verfügt.

9. Speichern

Spielstände werden auf Harddisk oder auf Diskettenlaufwerk gespeichert. Beim Diskettenlaufwerk ist die Spielweltgröße auf 5

limitiert, da für Größe 7 schon bis zu 1.6 Mbyte benötigt werden. Übrigens ist auch Spielweltgröße 5 schon eine riesige Welt.

Beim Spielen auf einem PC brauchen Sie all diese Anmerkungen natürlich nicht beachten. Ihr Computer lädt, wie eingangs bemerkt, alle Daten selbstständig je nach Ausbaustufe in den Speicher zur weiteren Verwendung.

2. Den ersten Gang, bitte...

2.0.1 Der Kopierschutz

Beim Starten des Programmes wird der Computer Sie bitten, einen Code einzugeben. Aus diesem Grunde werden Ihnen 16 verschiedene Symbole präsentiert. Wenn Sie gefragt werden, welche Symbolkombination sich beispielsweise auf Seite 18 oben befindet, schlagen Sie auf der betreffenden Seite nach und klicken mit der Maus die denen auf der Seite entsprechenden Symbole auf dem Bildschirm in der richtigen Reihenfolge an. Bei der richtigen Auswahl fährt das Programm fort.

2.1 Das Hauptmenü

Hier werden alle Einstellungen vor dem Spielstart vorgenommen. Am Spiel können maximal 4 Siedlergruppen teilnehmen. Eine Siedlergruppe wird entweder von einem Spieler, dem Computer, oder von zwei Spielern im Teamwork gesteuert.
Wenn Sie die Art des Spiels einstellen wollen, klicken Sie auf das zweite Icon von links. Das Bild auf dem Icon und der Text daneben geben Ihnen an, welche der folgenden Spielarten Sie eingestellt haben:

Mission: Festgelegte Aufträge gegen Computergegner für 1 Spieler oder 2 Spieler im Team mit den blauen Siedlern

Trainingsspiel: Festgelegte Aufträge für den Einsteiger für 1 Spieler oder 2 Spieler im Team mit den blauen Siedlern

1 Spieler: Beliebig einstellbare Gegner und Spielwelt für 1 Spieler oder 2 Spieler im Team mit den blauen Siedlern

2 Spieler: Beliebig einstellbare Gegner und Spielwelt für 2 Spieler gegeneinander. Der eine Spieler spielt die blauen, der andere die roten Siedler.

Demomode: Hier sind Sie der stille Beobachter und können sich in aller Ruhe ansehen, wie der Computer gegen sich selbst siedelt.

In der unteren Hälfte sehen Sie die Teilnehmer des Spiels. In der linken Seite des Bilderrahmens befindet sich jeweils ein Bild. Hier ist entweder ein freundlicher Siedler zu sehen, wenn Sie diese Siedlergruppe kontrollieren oder ein weniger freundlicher Computergegner. Falls kein Bild zu sehen ist, ist diese Siedlergruppe im Spiel nicht vorhanden. Die verschiedenen Computergegner verhalten sich im Spiel je nach Charakter angriffslustig oder zurückhaltend, risikoreich oder auf Sicherheit bedacht. Genauere Angaben zu den einzelnen Charakteren finden Sie später.

In der rechten Seite des Bilderrahmens sehen Sie drei Balken in den Farben blau, grün und rot. Diese Angaben sind sehr wichtig.
Der blaue Balken gibt an, welchen Lagerbestand eine Siedlung bei Spielbeginn hat. Ein großer Lagerbestand erlaubt eine schnelle Ausbreitung und verschafft Vorteile. Bei einem geringen Lagerbestand treten beim Ausbau der Siedlung wesentlich mehr Probleme auf. Als Anfänger sollten Sie immer darauf achten, daß der blaue Balken über der Hälfte ist.
Der grüne Balken gibt die Intelligenz der Computerspieler an. Dies legt fest, wie schnell sie reagieren und handeln. Bei Spielern ist der grüne Balken immer am oberen Rand (wir nehmen mal an, Sie sind außerordentlich intelligent...) und hat keine weitere Bedeutung.
Der rote Balken stellt die Wachstumsrate dar. Je höher, desto schneller bekommen Sie neue Leute und können auch dementsprechend schneller expandieren. Dieser Balken sollte beim Anfänger auch wenigstens in der Mitte sein.

Je nach eingestellter Spielart gibt es weitere Parameter, die Sie verändern oder eingeben können. Zu allerersten Gehversuchen sollten Sie das Trainingsspiel Nr.1 machen.

- Mission: Hier sehen Sie in der Bildmitte den aktuell eingestellten Level (anfangs 1), das Passwort (anfangs „START“) und zwei Pfeile. Wenn Sie später mal eine Mission gelöst haben, erhalten Sie ein Passwort, welches Sie hier wieder eingeben können. Klicken Sie dazu auf das Passwort und geben Sie das neue Passwort ein. Vergessen Sie nicht, nach der Eingabe „Return“ zu drücken. Wenn das Passwort

nicht korrekt war, erscheint „-FALSCH-“ an dieser Stelle. Wenn das Passwort gültig war, wird der Level angezeigt, zu welchem dadurch der Zugang erlaubt wurde.

Mit den Pfeilknöpfen rechts neben dem Passwort können Sie dann auch zu schon vorher gelösten Levels zurückgehen. Außerdem können Sie mit einem Klick auf die Maus im linken Bildrahmen den Teammodus anschalten. Es erscheinen dann zwei Mäuse. An die Missionsaufträge sollten Sie sich nicht gleich zuerst heranwagen.

- Trainingsspiel: Beim Trainingsspiel gibt es keine Passwörter, wodurch Sie jedes vorhandene Trainingsspiel direkt mit den Pfeilknöpfen anwählen können. Wie bei den Missionen können Sie auch hier in den Teammodus schalten, indem Sie auf die Maus klicken.

- 1 Spieler, 2 Spieler und Demomode: In diesen Spielmodi können Sie alles selbst einstellen, wie es Ihnen gefällt. In der Bildmitte sehen Sie die Weltgröße. Mit einem Klick auf den kleinen oder den großen Planeten verändern Sie diese. Als Anfänger sollten Sie nicht Welten über Größe 3 spielen, da Sie sonst leicht den Überblick verlieren können. Außerdem können Sie innerhalb des Bildrahmens jetzt alle Daten einer Siedlergruppe beliebig verändern:

- den blauen Balken für den Lagerbestand,

- den grünen Balken für die Intelligenz (bei Computergegnern),

- den roten Balken für die Wachstumsrate,
- den Knopf, um einen Computergegner an-/auszuschalten,
- das Bild des Computergegners, um einen anderen zu wählen.

Die Werte sind bei Spielbeginn zufällig eingestellt. Wenn Sie Anfänger sind, sollten Sie sich selbst ruhig einen entsprechenden Vorteil geben, vor allem ein hoher Lagerbestand ist wichtig. Wenn Sie gerne einfach mal im Demomode zusehen, sollten Sie den Computerspielern ruhig mal eine starke Intelligenz, aber nur einen recht geringen Lagerbestand einstellen. Die Zahlenkombination rechts ist ein Zufallswert für die Erstellung der Spielwelt. Diese bestimmt, wo in der Spielwelt Berge, Seen, Wüsten, Wälder usw. liegen. Die gleiche Zahlenkombination führt also immer wieder zur gleichen Spielwelt. Wenn Sie eine andere Spielwelt wünschen, klicken Sie das Symbol links daneben mit dem Fragezeichen an und schon wird eine neue zufällige Zahlenkombination gewählt. Das verbleibende Icon in der Bildmitte und der drehende Stern, den Sie vielleicht schon am unteren Bildrand gesehen haben, werden im weiteren Verlauf der Anleitung erklärt.

Oft wollen Sie im 1-Spieler, 2-Spieler oder Demomodus die Werte der einzelnen Teilnehmer auf den gleichen Level setzen. In der Mitte des rechten Bildrahmens sehen Sie einen kleinen Pfeil. Klicken Sie auf das Icon und es werden die Daten des rechtesten Spielers / Computergegners auf alle anderen Teilnehmer übernommen. Es wird immer der rechteste Teilnehmer genommen, weil nur die Computergegner über eine Intelligenzsteuerung verfügen, die mensch-

lichen Spieler jedoch nicht.

Wenn Sie das Spiel starten wollen, klicken Sie auf das „START"-Icon. Das Bild wird abgedunkelt und der Computer berechnet nun die Spielwelt. Ein roter Balken informiert Sie darüber, wie weit die Berechnung fortgeschritten ist.

Um ein gespeichertes Spiel wieder einzuladen, wählen Sie „Laden" an. Nach wenigen Sekunden erscheint in einem Fenster eine Auswahl der Dateien, welche sich auf der Diskette oder der Harddisk befinden. Wenn Sie die Diskette wechseln wollen, legen Sie die neue Disk ein und klicken auf das Disk-Wechsel Icon. Klicken Sie auf den entsprechenden Namen und dann auf „Laden", um einen Spielstand einzuladen oder „Exit", wenn Sie doch nicht laden wollen. Nach dem Laden erscheint auf dem Bildschirm eine Meldung. Hier sehen Sie, ob der Ladevorgang einwandfrei ablief oder es zu einem Fehler kam. Klicken Sie „Exit". Wenn der Spielstand korrekt eingeladen wurde, wird der Bildschirm abgedunkelt und Sie sehen alle Gegner und Werte, mit denen das Spiel gestartet wurde. Dies ist wichtig, falls Sie gar nicht mehr sicher sind, gegen wen Sie gespielt hatten und wie stark Ihre Gegner waren. Außer der Überschrift sind jetzt nur noch die beiden Icons „Start" und „Abort" hell. Mit Start setzen Sie das gespeicherte Spiel fort, mit „Abort" brechen Sie ab und kommen zurück ins Hauptmenu. Um das Spiel ganz zu verlassen, klicken Sie auf das EXIT-Icon in der linken oberen Ecke.

Das Extra-Optionen Icon wird unter 6.5 erklärt.

2.2 Das Spiel - Die Steuerung

Gleichgültig, ob Sie die Siedler alleine oder zu zweit spielen, alle Funktionen sind identisch. Der einzige Unterschied ist, daß im 2-Spieler-Modus der Bildschirm geteilt ist und daher der Bildausschnitt der Landschaft kleiner und die Symbole etwas enger sind. Es wird daher in den folgenden Erklärungen nur im Ausnahmefall auf den 2-Spieler-Modus eingegangen, da meist keine zusätzlichen Erklärungen notwendig sind.

Wenn Sie das Spiel gestartet haben, sehen Sie auf dem Bildschirm einen Ausschnitt aus der Spielwelt: vielleicht Gras mit ein paar Bäumen oder einen See. Diesen Ausschnitt nennen wir im folgenden immer „Screen", um umständliche Erklärungen zu vermeiden. Am unteren Bildrand sind 5 verschiedene runde Symbole zu sehen, die mit verschiedenen Funktionen belegt sind. Diese nennen wir in Zukunft immer „Menu".

Wie schon erwähnt, sehen Sie im Screen ja nur einen Ausschnitt aus der Spielwelt. Je nach Größe kann die gesamte Spielwelt nur 10mal oder bei Riesenwelten bis zu 1200mal so groß sein! Um den Bildausschnitt zu verschieben, halten Sie einfach die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie dann die Maus in die entsprechende Richtung. Wenn Sie an der gewünschten Stelle angekommen sind, lassen Sie die rechte Maustaste wieder los. Sehen Sie sich einmal die Landschaft etwas an. Sie werden Wüsten, Seen, Wälder, Berge und

manches mehr entdecken.

Beim Start des Spiels ist Ihnen vielleicht in der Bildmitte Ihr Cursor aufgefallen. Er besteht aus einem Symbol im Mittelpunkt und 6 Punkten, die darum verteilt sind. Der Cursor gibt die Stelle an, an der Sie weitere Funktionen aufrufen können. Wenn Sie an irgendeiner Stelle z.B. ein Haus oder einen Weg bauen wollen, müssen Sie zuerst den Cursor an die entsprechende Stelle setzen. Um den Cursor zu plazieren, drücken Sie einfach die linke Maustaste an der gewünschten Stelle auf dem Screen. Das Symbol in der Mitte des Cursors und auch links unten im Menu wird sich möglicherweise ändern, damit beschäftigen wir uns in den folgenden Abschnitten.

SPEZIALKLICK: Im weiteren Verlauf der Anleitung wird des öfteren von dem „Spezialklick“ geredet. Dies bedeutet, daß Sie nicht, wie sonst üblich, nur die linke Maustaste drücken, sondern ZUSÄTZLICH die rechte Maustaste gedrückt halten: Also rechts gedrückt halten und links klicken ist ein „Spezialklick“. Wozu denn eine solche Sonderbelegung? Verschiedene Funktionen im Spiel haben wichtige Auswirkungen! Es passiert z.B. schnell, daß ein „ungewollter“ Mausklick ein wichtiges Gebäude zerstört. Außerdem wird der Spezialklick öfter für Zusatzfunktionen verwendet.

2.3 Die Karte

In der Mitte des Menus sehen Sie ein Kartensymbol. Wählen Sie mit der Maus das Symbol an und es erscheint ein neues Fenster über der Spielwelt. Sie sehen eine Landkarte sowie verschiedene Symbole darunter. Grasflächen sind auf der Landkarte grün, Wüsten gelb, Seen blau sowie Berge (je nach Höhe) braun und weiß. Wenn Sie nun irgendwo auf die Landkarte klicken, wird Ihr Screen auf die entsprechende Stelle in der Spielwelt gesetzt und die Karte verschwindet wieder. Probieren Sie es einfach mal aus, indem Sie z.B. auf einen See oder eine Wüste klicken, welche sofort danach im Screen erscheint. Somit können Sie also viel schneller einen weit entfernten Bildausschnitt wählen, als wenn Sie „den ganzen Weg", wie in Kapitel 6 erklärt, dorthin scrollen.

Die Siedlerwelten haben einen „endlosen" Aufbau. D.h., wenn Sie immer weiter nach links gehen, kommen Sie letztlich wieder an dieselbe Stelle. Es gibt also keinen „Rand" der Welt. Dies sehen Sie am besten, wenn Sie nochmal die Karte anwählen und Sie dann auf das Symbol unten rechts unter der Karte, welches sich neben der Lupe befindet, klicken. Es erscheinen horizontale und schräge Begrenzungslinien, welche Ihnen die Größe der Welt zeigen. Wenn Sie z.B. Spielweltgröße 3 angewählt haben, sehen Sie, daß eigentlich die Spielwelt 4mal auf der Karte zu sehen ist, bei Größe 1 sogar 16mal. Die einzelnen Abschnitte passen aber genau aneinander und daher gibt es keinen Spielfeldrand. Bei Spielweltgröße 5

paßt die Spielwelt genau in den Kartenausschnitt. Spielweltgröße 8 ist enorm groß. Sie sehen dann nur 1/8 der gesamten Spielwelt auf der Karte! Ab Spielweltgröße 3 können Sie daher die Karte genauso wie den Bildausschnitt verschieben: Sie halten die rechte Maustaste gedrückt und bewegen die Maus in die entsprechende Richtung. Bedenken Sie, daß dies bei kleinen Welten nicht funktioniert (da sie ja in den Kartenausschnitt passen), wenn Sie es ausprobieren.

Mit dem Lupenicon neben dem Gittericon können Sie sich die Karte und deren Ausschnitte in doppelter Größe anzeigen lassen.

Auf die anderen Symbole am unteren Kartenrand gehen wir in Abschnitt 3. näher ein, da Sie erstmal etwas gebaut haben müssen, bevor hier etwas zu sehen ist.

2.4 Das Schloß

Bei Spielbeginn bauen Sie als erstes Ihr Schloß, welches die Bedeutung eines Hauptquartiers hat. Die Stelle, an welche Sie dieses plazieren, ist für den weiteren Spielverlauf von entscheidender Bedeutung. Wenn Sie als Anfänger einen großen Lagerbestand haben, kommen Sie so schnell nicht in Schwierigkeiten und die Stelle des Hauptquartiers ist nicht von entscheidender Bedeutung. Bei mittelgroßen oder kleinen Lagerbeständen kann

aber ein schlecht plaziertes Schloß fatale Folgen haben, wenn Ihnen das Material ausgeht und z.B. die Feinde schon eifrig Waffen produzieren. Um Ihnen einen Überblick über die wichtigsten Dinge zu geben, folgt eine kurze Auflistung, wo Ihr Schloß gut stünde:

- möglichst kein enges Tal in den Bergen, sondern eine relativ ebene Fläche,

- möglichst die wichtigsten Rohstoffe für den Bau von neuen Häusern in nächster Umgebung (Bäume und graue Granitfelsen),

- möglichst viele Bodenschätze in der Umgebung.

Die ersten beiden Punkte können Sie leicht auf dem Screen überprüfen.

Wenn einige Bäume und Granitfelsen (graue Felsen) vorhanden sind und die Umgebung nicht allzu steil wirkt, sind diese Bedingungen erfüllt. Sehr wichtig sind aber auch die Bodenschätze der Umgebung. Bodenschätze sind Gold, Eisen, Kohle und Granit; sie kommen nur in den Bergen vor. Um festzustellen, wieviel Bodenschätze auf dem momentan gewählten Bildausschnitt und im näheren Umland vorhanden sind, haben Sie die Hilfe eines Geologen, der Ihnen grob eine Einschätzung der Bodenschätze in der Umgebung mitteilt. Das 2. Symbol von links auf dem Menu zeigt zu Spielbeginn einen Geologen. Klicken Sie auf dieses Symbol und Sie erhalten die gewünschten Angaben. Sie sehen nun, welche Bodenschätze in welcher Menge vorhanden sind.

Von oben nach unten sehen Sie Gold, Eisen, Kohle und Granit.

Es müssen nicht alle Werte besonders hoch sein, aber wenn Kohle oder Eisen oder sogar Gold gar nicht oder nur sehr wenig vorhanden sind, sollten Sie sich eine andere Stelle aussuchen. Klicken Sie das Exit-Symbol an, um zurückzukehren. Die Wichtigkeit der einzelnen Bodenschätze hängt auch von Ihrer Spielstrategie ab und wird Ihnen im weiteren Verlauf der Anleitung klar werden. Insbesondere bei Spielweltgröße 1 kann es vorkommen, daß manche Bodenschätze gar nicht vorhanden sind oder keine Berge vorkommen und daher überhaupt keine Bodenschätze existieren. Also, in diesem Falle nicht stundenlang eine geeignete Stelle suchen oder verzweifeln, sondern die Bodenschätze nicht weiter beachten. Durch den freundlichen Geologen haben Sie auch nur eine grobe Angabe über das Gesamtvorkommen in der Umgebung erhalten. Sie wissen aber nicht in welchen Bergen welche Bodenschätze vorkommen und Ihre Siedler müssen dies im Spiel später selbst noch herausfinden.

Nun haben Sie eine Stelle gefunden, die Ihnen geeignet erscheint und wollen hier irgendwo Ihr Schloß hinstellen. Das Schloß ist ein großes Gebäude und muß daher auf eine nicht zu steile Grasfläche gestellt werden. Sie können nun mit der linken Maustaste an eine beliebige Stelle auf dem Screen klicken und der Cursor wird dorthin gesetzt. Wenn in der Mitte des Cursors eine Burg erscheint, ist diese Stelle geeignet. Unten links im Menu ist das Symbol für „Schloß bauen“ erschienen. Falls Sie nach ein

paar Versuchen keine Stelle gefunden haben, bei der die Burg erscheint, benutzen Sie die „Bau-Hilfsfunktion“: Mit einem Spezialklick auf das linke Symbol im Menu (gleich, was dort angezeigt wird) wird die Bau-Hilfsfunktion aktiv. Es werden Ihnen alle Stellen auf dem Screen mit einer Burg angezeigt, an welchen Sie das Schloß errichten können. Wenn Sie nun eine dieser Stellen anklicken, erscheint unten links das Symbol für „Schloß bauen“. Klicken Sie dieses Symbol an und innerhalb der nächsten Sekunden wird das Schloß höher und höher, bis es schließlich steht. Vor dem Schloß steht eine wehende Fahne in Ihrer Spielerfarbe. Das Schloß bekommen Sie als einziges Gebäude noch „umsonst“. Alle weiteren Häuser müssen Ihre Siedler aufbauen. In gewissem Abstand um Ihr Schloß herum sehen Sie eine Grenze aus weiß/schwarzen Pfosten bzw. roten Bojen im Wasser. Diese gibt den Landbereich an, der nun Ihnen gehört und auf welchem Sie weitere Gebäude errichten können.

Übrigens steht Ihnen die Hilfe des freundlichen Geologen nur bei Spielbeginn zu. Sobald Ihr Schloß steht, sind Sie auf sich selbst gestellt.

2.5 Gebäude bauen

Der erste Schritt ist getan, Ihr Schloß steht. Nun können Sie weitere Häuser von Ihren Siedlern erbauen lassen. Wenn Sie nun irgendwo innerhalb der Grenze um Ihr Schloß den Cursor setzen, zeigt das mittlere Symbol an, welche Art von Gebäude Sie dort errichten können:

Zwei Pfeile: Hier kann nichts gebaut werden.

Fahne: Nur eine Fahne kann hier hingestellt werden.

Hütte: Alle Hütten (=kleinere Gebäude) können hier errichtet werden.

Burg: Alle Gebäude haben hier ausreichend Platz.

Mine: Eine Bergbaumine kann hier gebaut werden (nur in den Bergen).

Was ist entscheidend dafür, welche Gebäude wo gebaut werden können?

Zunächst einmal können alle Gebäude nur auf Ihrem Land gebaut werden und es darf kein Felsblock oder Baum an der entsprechenden Stelle stehen. Alle Häuser, Hütten und Burgen können nur auf dem grünen Grasland errichtet werden, die Bergminen nur in den Bergen, aber nicht im Schnee. Ob jedes oder nur ein kleines Gebäude gebaut werden kann, hängt von der Steilheit des Untergrundes ab. Für große Gebäude muß der Boden eingeebnet werden und dies ist an steilen Hängen nicht möglich. Wenn Sie aber z.B. eine geeignete Baustelle für ein großes Haus suchen, brauchen Sie nicht den ganzen Screen abzuklicken, sondern Sie haben ja, wie vorher schon beim Plazieren vom Schloß erklärt, die „Bau-Hilfsfunktion". Klicken Sie mit einem Spezialklick auf das linke Symbol unten im Menu. Jetzt wird Ihnen für den gesamten Screen angezeigt, welches Gebäude Sie an welche

Stelle bauen können. Nun brauchen Sie nur noch die entsprechende Stelle auswählen. Wenn Sie die „Bau-Hilfs-Funktion“ wieder abschalten wollen, klicken Sie einfach nochmals mit einem Spezialklick auf das linke Menusymbol.

Unten links im Menu erscheint ebenfalls, je nachdem welches Symbol im Cursor ist, die entsprechende Baufunktion von „Fahne setzen“, „Hütte bauen“, über „großes Gebäude bauen“ bis „Bergmine bauen“. Wenn Sie diese Funktionen anklicken, erscheint ein Stern über dem Bausymbol im Menu sowie ein neues Fenster mit einer Auswahl der Gebäude. Bei „großes Gebäude bauen“ stehen Ihnen etwa 20 Gebäude zur Auswahl und da diese nicht in ein Fenster passen, können Sie mit dem „Umblättern“-Symbol sich die anderen Seiten ansehen. Alle Gebäude werden Ihnen später ausführlich erklärt; suchen Sie sich jetzt einfach ein beliebiges aus und klicken Sie auf das Gebäude, um den Bauauftrag zu geben. Das Fenster verschwindet und Sie sehen im Screen an der Baustelle einen Grundstein oder ein Kreuz als Markierung. Der Grundstein bedeutet, daß hier ein Haus gebaut werden soll. Das Kreuz hat dieselbe Bedeutung, allerdings muß vorher der Boden eingeebnet werden, um den soliden Untergrund für das große Gebäude zu haben, welches hier errichtet werden soll.

Entschließen Sie sich nun aber dafür, doch kein Gebäude an die gewählte Stelle zu setzen, so klicken Sie einfach den drehenden Stern an und verlassen somit direkt den Baumodus.

Damit aus der Baustelle letztlich ein fertiges Gebäude wird, müssen Sie noch eine Wegverbindung zwischen Ihrem Schloß und der Baustelle herstellen, was im nächsten Abschnitt erklärt wird.

2.6 Wege bauen

Damit Ihre Siedler jede Stelle Ihrer Siedlung erreichen, benötigen Sie Wege. Diese führen immer von einer Fahne zu einer anderen. Ihr Wegenetz ist von großer Bedeutung. Ein gutes Wegenetz sorgt dafür, daß die Waren möglichst schnell Ihr Ziel erreichen und bei Transportproblemen Ausweichmöglichkeiten existieren. Fahnen haben die Bedeutung einer Kreuzung. Von jeder Fahne können bis zu 6 Wege ausgehen und zu anderen Fahnen führen. Auch vor jedem Ihrer Gebäude sehen Sie eine Fahne.

Erstmalig müssen Sie normalerweise einen Weg bauen, wenn Sie Ihr erstes Haus bauen wollen. Sie sehen dann vor der Baustelle eine Fahne, ebenso wie vor Ihrem Schloß. Klicken Sie nun einfach auf eine der beiden Fahnen und es erscheint ein Symbol für den Wegebau im Cursor sowie unten links im Menu. Wählen Sie nun das Symbol unten links im Menu an. Ein drehender Stern erscheint an dieser Stelle und der Cursor zeigt neue Symbole. Sie befinden sich nun im Wegebaumodus.

Die verschiedenen Symbole um den Cursor haben folgende Bedeutung:

- rot/gelb schraffierte Fläche:
In diese Richtung können Sie den Weg nicht erweitern.

- verschiedene Steigungssymbole von rot (steil bergauf/bergab) über gelb zu grün (völlig eben):
In diese Richtung können Sie den Weg weiterbauen

- „UNDO"-Symbol:

Wenn Sie hierauf klicken, bauen Sie das letzte Wegstück wieder ab.

Klicken Sie auf eines der Steigungssymbole und es erscheint ein Stück Weg und der Cursor zeigt wieder neue Symbole. Wiederholen Sie dies bis der Weg die andere Fahne erreicht. Der Stern unten links verschwindet und der Cursor ist wieder wie ursprünglich. Der Weg ist fertig und Sie haben den Wegebaumodus verlassen. Nun werden aus Ihrem Schloß die ersten Siedler herauskommen. Beachten Sie diese zunächst nicht weiter, wir beschäftigen uns im nächsten Abschnitt damit.

Die Bedeutung der verschiedenen Steigungssymbole ist sehr einfach: Das Symbol zeigt, von links nach rechts betrachtet, die Steigung an: z.B. links ganz unten, rechts ganz oben bedeutet „sehr steil bergauf". Die Farbe gibt eine zusätzliche Erkennungshilfe und sagt einem auf den ersten Blick, wie steil dieser Wegabschnitt ist. Rot

bedeutet sehr steil, gelb mäßig steil und grün keine Steigung. Je weniger steil ein Weg ist, umso schneller können auf ihm Waren transportiert werden, da die Siedler sich steil bergauf ganz schön abrackern müssen. Oft ist es sinnvoll kleinere Umwege zu machen, wenn man dadurch „rote" (=steile) Wegstücke umgehen kann. Als Anfänger brauchen Sie nicht so sehr auf die Steigung achten. Setzen Sie einfach mal die Wege, wie Sie es für richtig halten.

Wenn Sie einen Wegebau begonnen haben und zu dem Entschluß kommen, daß dieser Weg doch nicht gebaut werden soll, klicken Sie den drehenden Stern an. Der Wegebaumodus wird direkt verlassen und der angefangene Weg gelöscht.

Um von einem bereits existierenden Weg abzuzweigen, müssen Sie in den Weg eine Fahne setzen. Klicken Sie an die gewünschte Stelle auf dem Weg und es erscheint eine Fahne im Cursor und im Menu links, wenn hier eine Fahne plaziert werden kann. Falls nicht, sollten Sie eventuell mal die „Bau-Hilfsfunktion" anschalten. Es kann passieren, daß Sie in einen Weg keine weitere Fahne einsetzen können, weil, wenn der Weg ohnehin nur sehr kurz ist, bereits direkt neben der gewünschten Stelle eine weitere Fahne steht oder Bäume den Platz bereits belegen. Wenn Sie eine neue Kreuzung plazieren können, sehen Sie das „Setze-Fahne"-Symbol im Menu.

Sie können einen angefangenen Weg auch mit einem „Spezialklick" abschließen, denn dann wird, falls möglich, direkt eine Fahne mitgesetzt. Auf diese Art ist es auch möglich, einen Weg an die Mitte eines bisher schon existierenden Weges anzuschließen.

Außerdem können Sie Wege auch auf dem Wasser einrichten. Dazu müssen sich zwei Fahnen am Ufer des Sees befinden. Bauen Sie dann zwischen den beiden Fahnen einen Weg, wie sonst auch üblich. Vergessen Sie nicht, eine Verbindung zwischen diesem „Wasserweg“ und Ihrem bisherigen Wegenetz zu bauen. Der „Wasserweg“ dient als Markierung für den Bootsmann, der später auf diesem „Weg“ Waren transportieren wird. Andere Siedler können natürlich nicht über einen solchen „Weg“ gehen! Daher sind die „Wasserwege“ auch nur von Bedeutung für den Warentransport und für den Anfänger weniger wichtig. Beachten Sie beim Bau von Wegen, daß EIN Weg immer nur über Wasser ODER über Land führen kann, nicht aber über beides gleichzeitig!

2.7 Die ersten Siedler

Sobald die Wegverbindung zur ersten Baustelle steht, kommen die ersten Siedler aus Ihrem Schloß. Dieser Abschnitt erklärt Ihnen, was sie tun.

Als erstes wird ein Träger aus dem Schloß kommen, um auf dem neuen Weg hin- und herzugehen und nach zu transportierenden Waren Ausschau zu halten. Sobald er eine Ware sieht, die auf seinem Weg transportiert werden soll, nimmt er sie mit und bringt sie zur nächsten Fahne.

Bei Spielbeginn haben Sie 20 Siedler, die teilweise schon einen Beruf zugewiesen bekommen haben, andere warten noch auf Arbeit.

Wenn Sie ein großes Gebäude bauen wollen, wird nun ein Siedler mit orangefarbenem Helm und Schaufel kommen (der Planierer) und sich auf den Weg zur Baustelle machen. Dort wird er anfangen zu schaufeln und nach und nach den Boden einebnen. Sobald er fertig ist, wird das Kreuz an der Baustelle zu einem Grundstein und er geht zurück ins Schloß.

Danach, oder wenn Sie ein kleines Gebäude bauen wollten, wird ein Siedler mit gelbem Helm (ein Bauarbeiter) kommen und seinen Arbeitsplatz aufsuchen. Dort wartet er dann auf Baumaterial, um das Haus zu bauen.

Ein anderer Siedler bringt nun Baumaterial aus dem Schloß. Auf jeden Fall Holz und evtl. auch Steine, je nach Gebäude. Der Träger nimmt die Waren mit und bringt sie zur Baustelle. Sofort fängt der Bauarbeiter mit der Arbeit an und mit der Zeit erscheint das Gerüst des Gebäudes und schließlich das Gebäude selbst. Bei kleinen Hütten geht dies sehr schnell, bei einer Burg dauert es eine ganze Weile.

Sobald der Bauarbeiter fertig ist, macht er sich auf den Heimweg. Aus dem Schloß kommt nun ein Arbeiter, der in dem neuen Haus seine Arbeit aufnehmen will. Was für ein Arbeiter kommt, hängt ganz davon ab, welches Haus Sie bauen ließen. Die Funktion der einzelnen Arbeiter und Gebäude wird dann später in der Anleitung erklärt.

Wenn Sie einmal einen „Wasserweg" gebaut haben, kommt ein Siedler, der ein Boot trägt, aus dem Schloß. Er macht sich auf zum neuen Transportstück, um dort hin- und herzurudern und auf Waren zu warten.

Sie brauchen natürlich nicht zu warten bis der Hausbau abgeschlossen ist, sondern können in der Zwischenzeit schon weitere Bauaufträge geben und neue Wege plazieren.

All dies machen Ihre Siedler ganz automatisch. D.h. sie versuchen, aus den von Ihnen vorgegebenen Möglichkeiten das Beste zu machen und die Arbeit auszuführen. Dies gilt nicht nur für die gerade erklärten Träger und Bauarbeiter, sondern auch für alle, die Sie später kennenlernen werden, wie Förster, Holzfäller, Schreiner, Steinbrucharbeiter, Minenarbeiter, Fischer, Farmer, Schweinebauern, Müller, Bäcker, Schlachter, verschiedene Ritter, Schmelzer, Schlosser, Schmiede und Bootsbauer.

2.8 Abreißen

Aus verschiedenen Gründen kann es erforderlich sein, daß Sie ein Gebäude, einen Weg oder eine Fahne abreißen wollen. Der Vorgang wird in diesem Abschnitt erklärt. Damit Sie nicht aus Versehen mit einem einfachen Klick ein wichtiges Gebäude abreißen, kann ein

Abriß immer nur mit einem Spezialklick durchgeführt werden.

Gebäude abreißen: Klicken Sie auf das entsprechende Gebäude. Im Menu erscheint als 2. Symbol von links eine Ruine. Mit einem Spezialklick auf diese Ruine wird das Gebäude in Brand gesetzt und ist nach kurzer Zeit abgebrannt. Falls jemand in dem Gebäude wohnte, geht er zurück zum Schloß, um auf einen neuen Job zu warten.

Weg abreißen: Klicken Sie auf eine beliebige Stelle auf dem Weg und es erscheint das „Weg abreißen"-Symbol im Menu. Mit einem Spezialklick auf dieses Symbol wird der Weg verschwinden. Träger, die auf dem Weg gearbeitet haben, gehen zurück ins Schloß und warten auf einen neuen Job. Andere Siedler, die auf dem Weg waren, laufen zur nächsten Fahne, um von dort ihren Weg fortzusetzen.

Fahne abreißen: Eine Fahne können Sie nur abreißen, wenn kein Gebäude zu der Fahne gehört und noch kein Weg an der Fahne angeschlossen ist oder genau zwei Wege an der Fahne sind. Die Gründe sind ganz einfach: Wenn an einer Fahne nur ein Weg ankommt würde dieser ja plötzlich im Nichts enden, während drei Wege oder mehr sich plötzlich ohne Fahne kreuzen würden. Bei zwei Wegen hingegen kann die Fahne weggenommen werden und die beiden bisherigen Wege werden zu einem zusammengefügt. Klicken Sie auf die zu entfernende Fahne und es erscheint (falls die Fahne abgerissen werden kann) die Ruine im Menu. Mit einem Spezialklick wird die Fahne entfernt.

Neubau: Wenn Sie an die Stelle eines schon stehenden Gebäudes ein neues plazieren wollen, brauchen Sie nicht erst das alte Gebäude abreißen, warten bis es abgebrannt ist und dann den neuen Bauauftrag geben. Sie können auch direkt einen neuen Bauauftrag an die entsprechende Stelle geben, indem Sie den Cursor auf das alte Gebäude setzen und wie sonst auch die Baufunktion anwählen. Zur Sicherheit müssen Sie dann aber das Gebäude mit einem Spezialklick auswählen, damit Sie nicht versehentlich ein wichtiges Gebäude „überbauen". Nun brennt, wie sonst auch, das alte Gebäude ab und danach wird automatisch das neue in Auftrag gegeben.

2.9 Spiel abspeichern und beenden

Diese Funktionen können im 2-Spieler-Modus nur vom linken Spieler ausgeführt werden! Klicken Sie auf das rechte Icon im Menu und es erscheint eine neue Auswahl. Beachten Sie erstmal nicht die vielen Icons oben, sondern nur die Funktionen „Sichern" und „Ende" am unteren Rand.

Mit „ENDE" verlassen Sie das momentane Spiel. Der Computer fragt Sie, ob Sie sicher sind. Falls Sie schon länger als 1 Minute spielen oder das letzte Mal vor mehr als 1 Minute abgespeichert

haben, wird zur Sicherheit noch ein zweites Mal gefragt, ob Sie wirklich abbrechen wollen. Danach kommen Sie ins Hauptmenu.

Mit „SICHERN“ gelangen Sie in das Speichermenu. Nach einigen Sekunden sehen Sie den bisherigen Inhalt der gespeicherten Dateien. Wenn Sie die Diskette wechseln wollen, legen Sie die neue Disk ein und klicken Sie DANACH „Change Disk“ an. Um zu Speichern klicken Sie eine der zehn Reihen an, klicken auf „Name Neu“ und geben einen neuen Namen ein. Es kann sinnvoll sein, das Datum in den Namen mit einzugeben, um Verwechslungen zu vermeiden. Wenn Sie über einen alten Spielstand speichern wollen, müssen Sie natürlich keinen neuen Namen eingeben. Aber Vorsicht! Schnell ist ein angefangenes Spiel gelöscht! Klicken Sie danach auf SICHERN und der Spielstand wird gespeichert. Lesen Sie auch auf jeden Fall die danach folgende Diskmeldung, mit der Sie sehen können, ob das Spiel einwandfrei abgespeichert wurde. Wenn Sie auf Disk speichern, formatieren Sie am besten gleich vor dem Spielen mehrere Savedisks und beschriften sie. Außerdem empfehlen wir Ihnen, wegen der Datensicherheit abwechselnd auf 2 verschiedene Disketten zu speichern. Wenn dann einmal die Diskette defekt sein sollte, ist vielleicht nur eine halbe Stunde des Spiels verloren.

Wenn Sie von einer anderen Diskette laden (speichern) wollen, legen Sie die neue Diskette ein und klicken auf das Diskwechsel-Symbol. Das neue Archiv wird eingelesen und Ihnen gezeigt.

3. Die Trainingsspiele

Sie sind jetzt mit den grundlegenden Funktionen des Spiels vertraut und können sich mit den ersten Trainingsspielen auseinandersetzen. Hier wird Ihnen jedes einzelne Gebäude erklärt und beschrieben, worauf Sie achten sollten.

Jedes dieser Trainingsspiele gibt Ihnen einen Auftrag vor, welcher in der Anleitung zuerst beschrieben wird. Danach können Sie auf dem Bildschirm das Spiel selbst gestalten und den Ablauf mitverfolgen. In den einzelnen Abschnitten sind auch immer gleich die dazugehörigen Erklärungen und so lernt sich das Spiel schneller und interessanter.

In den Trainingsspielen erhalten Sie einen großen Lagerbestand und verfügen daher über Werkzeuge, Nahrungsmittel, Baumaterialien und Siedler in großer Zahl.

Speichern Sie den Spielstand Ihrer Trainingsspiele oder sonstigen Spiele immer mal wieder. Wenn dann später in der Anleitung für den fortgeschrittenen Spieler Erklärungen folgen, haben Sie gespeicherte Dateien in denen schon viele Gebäude stehen und mit denen Sie gut das Beschriebene testen können.

Bei verschiedenen wichtigen Ereignissen werden Sie direkt informiert. Es ertönt eine Hupe und unten links in Ihrem Menu erscheint

ein kleines blinkendes Blatt Papier. Im weiteren Verlauf der Anleitung werden alle möglichen Ereignisse, über die Sie informiert werden, näher beschrieben. Wenn Sie das Papier anklicken, erscheint die Nachricht auf dem Bildschirm und der Computer setzt das Bild an die Stelle, an der das Ereignis passierte. Wenn Sie den Haken im Fenster anklicken, verschwindet die Nachricht wieder.

3.1 Spiel 1 - Landbesitz

Wachhütten, Wachtürme, Burgen und die Landkarte

Auftrag: Lassen Sie wenigstens eine Wachhütte, einen Wachturm und eine Burg von Ihren Siedlern aufbauen.

Erklärungen: Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, wählen Sie sich einen beliebigen Standort für Ihr Schloß aus. Sie brauchen diesmal nicht auf Bodenschätze oder Bäume zu achten. Geben Sie den Bauauftrag für die 3 geforderten Gebäude (denken Sie an die Bau-Hilfsfunktion, falls Sie nicht gleich eine geeignete Stelle finden) und

warten Sie ab. Die Wachhütte wird sofort errichtet, da es sich um ein kleines Gebäude handelt. Bei dem Wachturm und der Burg wird zunächst von einem Planierer der Boden eingeebnet. Auch wird hier wesentlich mehr Baumaterial herangetragen. Während die Hütte nur je einmal Holz und Steine benötigt, wird für die Burg insgesamt 10mal Baumaterial gebracht. Vielleicht kam sogar ein zweiter Träger aus Ihrem Schloß, um dem Kollegen bei der schweren Arbeit zu helfen. Sobald die Wachhütte fertig ist, kommt ein Ritter aus Ihrem Schloß, um die Hütte zu besetzen. Wenn nämlich in einer Wachhütte, einem Wachturm oder einer Burg der erste Ritter ankommt, vergrößert sich Ihr Landbesitz. Passen Sie einmal auf und Sie werden sehen, wie sich die Grenze ein Stück verschiebt. Damit Sie über den neuen Landbesitz auch informiert sind, wenn Sie gerade irgendwo anders auf der Spielwelt zugesehen hatten, ertönt die Hupe und eine Nachricht trifft ein. Klicken Sie das Blatt Papier an und Sie erfahren, daß ein neues Gebäude von einem Ritter besetzt wurde. Danach wird außerdem Gold in die Wachhütte gebracht, womit wir uns aber auch erst später näher beschäftigen. Vor der Wachhütte weht dann eine weiße Fahne. Später werden auch auf dem Wachturm und den Burgtürmen Fahnen wehen. Diese Fahnen haben folgende Bedeutung:

- Die Höhe der Fahne zeigt Ihnen, wie voll das Gebäude besetzt ist. In einer Wachhütte können 3, in einem Wachturm 6 und in einer Burg 12 Ritter Platz finden.

- Das Symbol auf der Fahne zeigt Ihnen an, wie weit der Feind entfernt ist. Die weiße Fahne bedeutet, daß weit und

breit keine feindliche Siedlung ist und somit in näherer Zukunft auch kein Angriff kommen wird. Wenn Sie später gegen Computerspieler oder einen zweiten Spieler antreten, werden Sie die anderen Symbole sehen. Wenn der Feind nicht mehr sehr weit entfernt ist, erscheint ein schwarzer Streifen auf der Fahne und sobald er recht nahe ist, wird dieser zu einem schwarzen Kreuz. Wenn Sie schließlich den Feind vor der Haustür haben, wird sie mit einem auffällig dicken schwarzen Kreuz markiert. Jetzt müssen Sie mit Angriffen rechnen. Ihre Siedler sind vermutlich noch mit dem Bau des Wachturms und der Burg beschäftigt. Eine gute Gelegenheit, sich mit der Landkarte vertraut zu machen. Klicken Sie auf das Kartensymbol und die Landkarte erscheint. Sie sehen jetzt außer der Landschaft auch mehrere blaue Punkte an den Stellen, wo Ihre Gebäude stehen bzw. errichtet werden. Damit Sie die Weltgröße besser erkennen können, klicken Sie jetzt das Ihnen schon bekannte rechte Icon unter der Karte an. Mit dem linken Icon unter der Karte stellen Sie den Modus der Darstellung ein. Es gibt die folgenden drei Modi:

- Landschaft

- Landschaft + Besitz

- Besitz

Klicken Sie auf dieses Icon. Nach dem ersten Klick ändert sich das Bild der Karte geringfügig. Um Ihre blauen Gebäudepunkte herum ist jetzt eine gepunktete Fläche, die Ihnen zeigt, wie groß Ihr Landbesitz ist. Wenn Sie nochmals das Icon anklicken, verschwindet die Landschaft völlig. Es wird jetzt nur noch Ihr Besitz in blauer Farbe

angezeigt und die Gebäude sind jetzt kleine weiße Punkte. Wenn Sie ein drittes Mal auf das Icon klicken, sind Sie wieder im Anfangsmodus. Treten Sie gegen andere Spieler oder Computergegner an, so wird deren Land entsprechend in ihrer Spielerfarbe schraffiert. Gehen Sie nochmals in den „Besitz“-Modus, in dem keine Landschaft mehr zu sehen ist und klicken Sie das zweite Icon von links an. Sie sehen jetzt Ihr Wegenetz auf der Karte. Es geht dabei übrigens nicht darum, den genauen Verlauf eines Weges zu sehen, sondern nur, einen groben Überblick zu bekommen. Wenn Sie das Icon erneut anklicken, verschwinden die Wege wieder. Mit dem dritten Icon von rechts schalten Sie die Gebäude auf der Karte an oder aus. Gehen Sie wieder aus der Karte heraus, indem Sie auf den drehenden Stern klicken. Die Karte bietet noch zwei weitere Sonderfunktionen, die Ihnen aber erst später erklärt werden.

Schauen Sie mal, was Ihre Siedler machen. Sobald die Gebäude fertig aufgebaut sind, erscheint ein Fenster, um Ihnen mitzuteilen, daß der Auftrag ausgeführt wurde. Sie können nun wählen, ob Sie noch weiterexperimentieren wollen oder lieber zur nächsten Übung gehen.

3.2 Spiel 2 - Baumaterial

Försterhütte, Holzfällerhütte, Sägewerk und Steinbruch

Auftrag: Stellen Sie neues Baumaterial her. Mindestens 5 Einheiten Holz und 5 Einheiten Steine.

Erklärung: Diesmal sollten Sie sich die Landschaft schon etwas genauer ansehen. Wählen Sie einen Standort mit einigen Bäumen und vor allem auch einigen Granitsteinen (dies sind die großen grauen Felsbrocken) und setzen Sie Ihr Hauptquartier in die Nähe.

Sie sollen Steine und Holz beschaffen. Diese Materialien werden immer für den Bau von Gebäuden benötigt und sind meist das erste, worum man sich in einer neuen Siedlung kümmern muß. Steine werden von einem Steinbrucharbeiter von den Granitsteinen abgeklopft. Beim Holz wird es schon etwas komplizierter. Sie brauchen einen Holzfäller, der die Bäume fällt, und einen Schreiner, der die Baumstämme zu Brettern verarbeitet. Dann ist es gebrauchsfertig. Der Förster wird in diesem Abschnitt mitbeschrieben, da er neue Bäume pflanzt.

Setzen Sie eine Holzfällerhütte in die Nähe der Bäume, am besten mitten in ein Wäldchen, und eine Steinbruchhütte irgendwo zu den Granitblöcken. Suchen Sie einen geeigneten Platz für das Sägewerk (es handelt sich um ein großes Gebäude) und zum Kennenlernen setzen Sie noch eine Forsthütte am besten an eine Stelle, an der noch nicht so viele Bäume sind. Verbinden Sie nun die Gebäude mit Wegen. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, ist Ihre Arbeit schon getan. Den Rest sollten Ihre Siedler besorgen!

Nach und nach werden die Hütten aufgebaut, der Boden des Sägewerks eingeebnet und nach Fertigstellung der Häuser kommen die verschiedenen Arbeiter.

Der Holzfäller geht in seine Hütte und wird nach kurzer Zeit herauskommen, um sich einen Baum zum Fällen auszusuchen. Nach dem Fällen schlägt er noch die Äste ab und nimmt den Baumstamm mit. Vor seiner Hütte legt er ihn ab und ruht sich aus, bevor er erneut zur Arbeit gehen wird. Ein Träger wird den Baumstamm erblicken und mitnehmen. Da Ihr Sägewerk wahrscheinlich noch im Bau ist, wird der Baumstamm erstmal ins Schloß gebracht.

Der Steinbrucharbeiter geht auf einen Granitstein und klopft mit seiner Pike, bis er schließlich einen Satz Steine mitnehmen kann. Diesen bringt er vor seine Hütte, wo er, wie beim Holzfäller, von Trägern ins Schloß gebracht wird, falls die Steine momentan nicht benötigt werden.

Der Förster macht sich immer auf den Weg, um einen neuen Baum zu pflanzen. Dieser wird nach einiger Zeit groß und kann somit auch wieder gefällt werden. Wer nur Bäume fällt und nicht nachpflanzt, wird nach kurzer Zeit kein Holz mehr zur Verfügung haben. Man kann auch direkt einen Förster neben einen Holzfäller setzen, die beiden ergänzen sich gut. Wenn kein Holzfäller in der Nähe eines Försters ist, wird mit der Zeit ein neuer Wald entstehen.

Als letztes wird sicherlich Ihr Sägewerk fertiggestellt sein, da es das größte dieser Gebäude ist. Der Schreiner geht dann in das Sägewerk und wartet auf Baumstämme. Diese werden ihm dann aus dem Schloß oder direkt vom Holzfäller gebracht werden. Er sägt sie klein und bringt das Holz nach draußen. Da normalerweise nirgendwo in Ihrer Siedlung Holz benötigt wird, kommt es wieder ins Schloß zur Lagerung.

Sie stellen sich jetzt vielleicht die Frage, wie Sie bei Granit für den dauernden Nachschub sorgen sollen? Bäume können nachgepflanzt werden, Steine wachsen nunmal leider nicht. Aber wenn einmal alle Granitbrocken vom Steinbrucharbeiter abgetragen wurden, gibt es immer noch unterirdische Vorkommen von diesem festen Gestein. Mit den Bergminen beschäftigen wir uns aber erst in einem späteren Übungsspiel.

Sobald die erforderlichen Materialien vorhanden sind, ist Ihr Auftrag wieder erfüllt.

3.3 Spiel 3 - Nahrungsmittel

Fischerhütte, Farm, Windmühle, Bäckerei, Bauernhof, Schlachter und Tips zum Haus- und Wegebau

Auftrag: Stellen Sie je 5 Einheiten der Nahrungsmittel Fisch, Fleisch und Brot her.

Erklärung: Diesmal müssen Sie beachten, daß Sie für Ihren Fischer einen See in der Nähe des Schlosses haben. Es wäre auch günstig, einen etwas größeren Freiraum für die Farm zu haben, damit der Farmer sein Korn anbauen kann. Bodenschätze und andere Rohstoffe sind diesmal nicht wichtig.

Damit während der weiteren Erläuterungen Ihre Siedler schon bei der Arbeit sind, setzen Sie die 6 erforderlichen Gebäude:

- die Farm (großes Gebäude) in eine möglichst freie Umgebung, da der Farmer Land für den Getreideanbau benötigt,

- den Fischer möglichst dicht an ein Seeufer,

- den Schweinehof, die Bäckerei, den Schlachter und die Windmühle an eine beliebige Stelle.

Wenn Sie die Gebäude mit Wegen verbinden, beachten Sie, daß Sie nicht das gesamte Ufer (den „Angelplatz") mit Wegen verbauen, da der Fischer auf Wegen nicht angelt, um den Transport von Waren nicht zu behindern. Nun machen sich Ihre Siedler an die Arbeit und wir erklären die Nahrungsmittel nun genauer.

Sie haben 3 Möglichkeiten, Nahrungsmittel zu produzieren:

- Die einfachste Methode ist das Fischen. Ein Fischer angelt und die gefangenen Fische können direkt als Nahrungsmittel verwendet werden. Der einzige Nachteil besteht darin, daß dazu ein See notwendig ist und dieser bei „Überfischung" (mehrere Fischer an einem kleinen See) ausgeplündert wird. Solange noch Fische im Wasser sind, vermehren sie sich. Achten Sie einmal darauf, in einem See mit vielen Fischen wird immer mal wieder ein Fisch im Wasser springen. Also lieber gleichmäßig weniger Fische angeln lassen, als nur über kurze Zeit viele Fische zu haben.

- Die zweite Methode dient der Herstellung von Brot. Der Farmer pflanzt Getreide an. Nachdem es reif ist und geerntet wurde, bringt

es ein Träger zum Müller, der das Getreide zu Mehl verarbeitet. Die Mehlsäcke werden dann zum Bäcker gebracht, der nun das Brot backt. Sie sehen, auf diese Art und Weise ist es schon wesentlich langwieriger, zu den Nahrungsmitteln zu kommen. Dafür ist diese Methode ergiebiger und Sie brauchen nur etwas freies Land für den Farmer.

- Die dritte Methode ist genauso umfangreich wie die letztgenannte. Allerdings braucht man nicht so viel Platz für große Ackerfelder. Der Farmer beliefert mit seinem Korn auch den Schweinebauern, der das Korn an seine Schweine verfüttert. Wenn sich diese vermehren, trägt der Bauer ein Schwein aus dem Hof und es wird zum Schlachter gebracht, der schließlich Fleisch liefert.

Wozu aber die vielen Nahrungsmittel? Sie benötigen sie in späteren Spielen für die Versorgung der hoch in den Bergen arbeitenden Minenarbeiter. Wenn sie nicht mehr versorgt werden, gehen sie in den Streik und fördern keine Rohstoffe mehr. Es ist den Minenarbeitern gleichgültig, ob sie Fisch, Brot oder Fleisch erhalten und welche dieser Nahrungsmittel Sie produzieren, bleibt Ihnen und Ihren Möglichkeiten vorbehalten.

Wenn Sie nun wieder das Spiel verfolgen, wird der Fischer vielleicht schon unterwegs sein; die anderen Gebäude befinden sich größtenteils noch im Bau. Jetzt müssen Sie sich in Geduld üben, denn der Anbau von Getreide und das Züchten von Schweinen ist sehr langwierig. Nutzen wir die Gelegenheit, um Ihnen ein paar nützliche Hinweise zum Wegebau zu geben. Diese sind zwar bei Ihrer

jetzigen kleinen Siedlung noch nicht so wichtig, aber wenn einmal 20 Häuser und mehr stehen, sieht das schon ganz anders aus.

Schauen Sie sich Ihre Siedlung einmal an. Vor dem Schloß herrscht oft reger Warenverkehr und wenn Sie später viele Gebäude stehen haben, ist es wichtig, die Gebäude intelligent zu plazieren und die Wege möglichst günstig anzulegen. Wenn z.B. das Getreide auf dem Weg vom Farmer zum Müller immer am Schloß vorbei muß, behindert es vielleicht den Transport von wichtigem Baumaterial. Setzen Sie also zusammengehörende Gruppen von Gebäuden immer möglichst dicht zusammen und achten Sie darauf, daß die logischen direkten Transportwege zwischen den einzelnen nicht am Schloß vorbeiführen. Richtig wäre es, wenn z.B. ein Sägewerk und ein Holzfäller in direkter Nachbarschaft stehen. Da Sie dies vor dem Bau Ihrer Siedlung noch nicht wußten, haben Sie auf dem Bildschirm vielleicht ein gutes Beispiel für einen weniger günstigen Aufbau. Genauso wichtig ist ein gutes Wegenetz. Hier gibt es sehr vieles zu beachten und ein kleiner neuer Verbindungsweg kann den Transport von Waren schon sehr stark verbessern. Es ist schwer, hier genaue Richtlinien zu geben, da sich verschiedene Vor- und Nachteile gegenüberstehen. Hier hilft Ihnen vor allem mit der Zeit die Erfahrung, aber einige Tips wollen wir Ihnen nicht vorenthalten:

- Wenn Sie ein dunkel- oder hellrotes (steiles) Stück Weg umgehen können, lohnt es sich dafür den Umweg von zwei Wegteilen in Kauf zu nehmen, denn: Die Geschwindigkeit, mit der Waren auf einem Weg hin- und hergetragen werden, richtet sich letztlich immer nach dem LANGSAMSTEN Wegstück.

- Verbauen Sie die bis zu 6 möglichen Abzweigungen von einer Fahne nicht mit einem Weg (der z.B. erst halb um die Fahne herumführt). Sie haben dann nur noch schlechte Möglichkeiten, Ihr Wegenetz zu erweitern. Nehmen Sie in diesem Falle lieber ein steileres Stück Weg in Kauf.

- Prinzipiell ist es möglich, zwischen zwei Fahnen zwei parallele Wege zu bauen. Wenn einer überlastet ist, wird der andere Weg für den Warentransport mitbenutzt. Dies ist aber unnötig, wenn Sie den folgenden Punkt beachten: Bauen Sie viele Querverbindungen. Dies ist der wichtigste Punkt für ein gutes Wegenetz. Wenn einzelne Transportwege überlastet sind und sich die Waren stapeln, bringen Ihre schlauen Siedler die Waren auf weniger belebten Umwegen zum Ziel. Diese Umwege müssen aber existieren! Das schlechteste Wegenetz ist ein strahlenförmig vom Schloß ausgehendes Wegenetz. Hier muß jede Ware vom Außenposten am Schloß vorbeigetragen werden, um in einen anderen „Strahl" zu kommen. Gut ist ein „gerastertes" Wegenetz, vergleichbar etwa mit einem karierten Blatt Papier. Um von einem Punkt zum anderen zu kommen, gibt es sehr viele Möglichkeiten. Um es nicht zu kompliziert zu machen: Bauen Sie zwischen den Gebäuden viele Verbindungen, die Siedlung wird schneller und besser wachsen. Wenn Sie auf der Landkarte im „Besitz"-Modus die Wege anschalten, sehen Sie auch meist recht gut, wo noch „Querverbindungen" fehlen.

Nun aber zurück zum aktuellen Spiel. Beobachten Sie die Männchen bei der Arbeit:

- Der Fischer geht an ein Seeufer und angelt. Je nachdem, wieviele Fische in dem See sind, kommt er schneller, langsamer oder gar nicht zum Erfolg. Wenn er einen Fisch fängt wird er ins Schloß gebracht, da Sie keine Bergminen haben und somit kein Minenarbeiter etwas zu essen haben will.

- Der Farmer sät munter sein Getreide und wenn es endlich reif ist, geht er es ernten. Das Getreide wird dann zur Windmühle oder zum Bauern gebracht.

- Sobald der Müller Getreide erhält, wird es gemahlen und in Mehlsäcken an den Bäcker weitergegeben.

- Der Bäcker knetet den Teig und backt mit qualmendem Schornstein das Brot.

- Der Bauer füttert mit dem Getreide vom Farmer seine grunzenden Schweine und mit der Zeit wird er genug haben, um sie zum Schlachter abzugeben.

- Der Schlachter hackt das Fleisch und hängt es auf.

Wie Sie schon erfahren haben, liefert der Farmer das Getreide an den Bauern und den Müller. Es kann vorkommen, daß er bei geringer Produktion nur einen von beiden beliefert, da beide ständig auf neue Waren warten. Falls dies der Fall sein sollte, reißen Sie den Bauernhof oder die Windmühle ab, nachdem Sie sicher sind, daß die

geforderte Menge produziert bzw. verarbeitet wurde.

Warten Sie noch bis alle Nahrungsmittel fertig sind und versuchen Sie das nächste Übungsspiel.

3.4 Spiel 4 - Bodenschätze und Weiterverarbeitung

Goldmine, Kohlemine, Eisenmine, Granitmine, Goldschmelzhaus, Eisenschmelzwerk

Auftrag: Suchen Sie nach Bodenschätzen und gewinnen Sie wenigstens 5 Einheiten Gold und Eisen.

Erklärung: Bodenschätze werden in Minen im Gebirge abgebaut. Rohgold und Roherz werden aus den Bergwerken in entsprechende Schmelzhütten gebracht, wonach Sie über reines Eisen bzw. Gold verfügen. Eisen ist der wichtigste Rohstoff. Mit Eisen werden neue Waffen geschmiedet und Werkzeuge hergestellt. Gold ist äußerst wichtig, es hebt die Moral Ihrer Ritter ganz erheblich. Wenn sich die Ritter schon im voraus auf großen Reichtum freuen, kämpfen Sie mit

mehr Einsatz. Auch wichtig dagegen ist Kohle. Sie brauchen Kohle in den Schmelzhütten, um überhaupt reines Eisen und Gold zu gewinnen und auch der Schmied benötigt Kohle, um Waffen zu schmieden. Der unbedeutendste Rohstoff ist Granit. Wenn aber in Ihrer Umgebung über dem Erdboden keine Granitbrocken mehr vorhanden sind, kann sich das Blatt wenden und eine Granitmine zu großer Bedeutung gelangen. Schließlich benötigen Sie die robusten Steine für jedes größere Gebäude.

Wie Sie vorher schon gehört haben, befinden sich die Bodenschätze in den Bergen. Suchen Sie sich für Ihr Hauptquartier eine Stelle mit möglichst vielen Bergen in der Umgebung und vergessen Sie auf keinen Fall, den Rat des Geologen einzuholen. Setzen Sie Ihr Schloß nur an eine Stelle, die zumindest etwas Kohle, Eisen UND Gold bietet. Um Ihren Landbesitz zu vergrößern und mehr Berge auf Bodenschätze untersuchen zu können, sollten Sie sofort in der Nähe der Grenzen Wachhütten errichten lassen.

Nun ist es Zeit für erste geologische Erkundungen. Dazu benötigen Sie zunächst eine Fahne, die Sie irgendwo ins Gebirge setzen. Verbinden Sie die Fahne mit dem übrigen Wegenetz und klicken Sie mit einem Spezialklick auf die Fahne. Es erscheint ein Fenster mit einigen Symbolen, welche wir außer dem Geologenkopf unten nicht beachten. Klicken Sie auf den Geologen und Sie erfahren akustisch, ob er seinen Auftrag erhalten hat. Nach wenigen Sekunden kommt er aus dem Schloß und macht sich auf den Weg ins Gebirge. Dort angekommen, wird er hier und da den Boden genauer unter die Lupe nehmen und Bodenproben nehmen. Wenn er

irgendwelche Bodenschätze findet, macht er einen Luftsprung und steckt ein Schild in den Boden, um Ihnen mitzuteilen, was er gefunden hat. Auf dem Schild erscheint ein kleiner (geringes Vorkommen) oder großer (hohes Vorkommen) Kreis in verschiedenen Farben. Gelb steht für Gold, Rot für Eisen, schwarz für Kohle und hellgrau für Granit. Wenn er nichts findet, stellt er ein leeres Schild auf. Findet er zum ersten Mal einen Bodenschatz, erhalten Sie auch eine Nachricht, denn Sie können ja nicht immer allen Geologen bei der Arbeit zusehen.

Sie können einen Geologen zu jeder beliebigen Fahne schicken; sie muß nur mit dem Wegenetz verbunden worden sein. Auch Fahnen vor Gebäuden sind geeignet. Der Geologe sieht sich dann immer in der näheren Umgebung um und falls er gar keine Berge um sich herum erblickt, macht er sich einfach gleich wieder auf den Heimweg. Um das Ziel Ihrer Übungsmission zu erreichen, müssen Sie Kohle, Gold und Eisen finden. Also ruhig viele Geologen in die Berge schicken und frühzeitig mit Wachhütten Ihr Land erweitern, falls nicht alle Bodenschätze in nächster Nähe zu finden sind. Sicherlich haben Sie schon bemerkt, daß Wachhütten nicht im Gebirge gebaut werden können. Bei größeren Gebirgen ist es daher notwendig, das Gebirge mit Wachhütten zu „umzingeln", wenn man möglichst viele Bodenschätze suchen will.

Sobald Sie eine geeignete Stelle gefunden haben, sollten Sie direkt mit dem Bau der Mine beginnen. Auch hier steht Ihnen natürlich die „Bau-Hilfsfunktion" zur Verfügung. Sobald das Bergwerk an das Wegenetz angeschlossen ist, kommt auch schon der Bauarbeiter, um

die Bergmine aufzubauen.

Wenn Sie für Gold, Eisen und Kohle jeweils wenigstens eine Mine in Auftrag gegeben haben, ist es höchste Zeit, auch die Schmelzhütten errichten zu lassen. Wählen Sie am besten einen Standort in der Nähe Ihres Schlosses und lassen Sie das Goldschmelzhaus und das Eisenschmelzwerk von Ihren Siedlern aufbauen.

Ihre Siedler sollten nun die Minen und Schmelzhütten aufbauen, die Minenarbeiter gehen zur Arbeit und suchen unterirdisch nach den gewünschten Materialien. Außerdem werden sie von Ihrem Schloß aus mit Nahrungsmitteln versorgt. Die von ihnen gefundenen Rohstoffe werden in die Schmelzhütten gebracht und somit wird aus Rohgold nach dem Einschmelzen Gold, aus Eisenerz wird Eisen. Da dies beides in Ihrer Siedlung nicht benötigt wird, kommt es ins Schloß zur Lagerung.

Während dies alles passiert, geben wir Ihnen noch weitere Erklärungen und Tips:

Wenn Ihr Wegenetz nicht gut gebaut wurde, wird es sich bei diesem Probespiel vielleicht unangenehm bemerkbar machen. Die Minen fördern relativ viel Rohstoffe und wenn Sie zwischen den Minen und den Schmelzhütten nur eine (womöglich noch sehr steile) Wegverbindung haben, wird es bestimmt zu einem Warenstau kommen. Es wird mehr Material gefördert, als die Siedler auf einem solchen steilen Weg transportieren können. Bauen Sie in diesem Falle weitere Wegverbindungen und Sie können beobachten, wie diese genutzt werden und die Waren insgesamt schneller ans Ziel

kommen.

Bodenschätze sind natürlich nicht unbegrenzt vorhanden. Wenn ein Vorkommen zu Neige geht, findet der Minenarbeiter immer seltener Rohstoffe. Die Mine wird demnach ineffizient, denn: Die hoch in den Bergen arbeitenden Minenarbeiter müssen vom Tal aus mit Nahrungsmitteln versorgt werden. Sie werden mit einer Nachricht informiert, wenn eine Mine keine Erträge mehr bringt. Besonders wenn Ihre Nahrungsmittel knapp bemessen sind, sollten Sie sich dann dazu entschließen, eine Mine abzureissen. Wenn einem Minenarbeiter das Essen ausgeht, tritt er in den Streik und geht zur Verdeutlichung seines Mißmuts vor seiner Mine hin und her.

Die von den Geologen aufgestellten Schilder halten nicht ewig und verschwinden nach und nach wieder. Sie können aber jederzeit auch „Nachuntersuchungen“ machen lassen und so leicht feststellen, ob in der Umgebung einer Mine noch Bodenschätze vorhanden sind.

Wenn Sie es beim Aufbau der Minen nicht so eilig haben, können Sie ruhig abwarten, bis der Geologe viele Schilder aufgestellt hat und Sie sicher sind, daß es sich um ein lohnendes Vorkommen handelt. Gegen Mitspieler oder hartnäckige Computergegner ist es meistens sinnvoll, sofort nach dem ersten Anzeichen die Mine bauen zu lassen, denn jede Minute zählt hier. Das Risiko dabei vielleicht „auf Sand“ gebaut zu haben, ist natürlich größer.

Geologen und andere Arbeiter stehen Ihnen nicht von Anfang an in beliebiger Menge zur Verfügung. Wenn der Computer den Mausklick nach einem Geologen verneint, haben Sie entweder keine freien

Arbeiter oder kein Werkzeug mehr. Außerdem vergehen nach der Bestellung eines Geologen etwa 2 Sekunden, bis der nächste zur Verfügung steht. Genaueres zu diesen Abläufen erfahren Sie später.

Zuletzt noch ein Tip, wie Sie am besten Fahnen im Gebirge plazieren. Wenn Sie eine Fahne für einen Geologen setzen, wollen Sie ja danach evtl. an dieselbe Stelle ein Bergwerk aufbauen. Falls sich herausstellt, daß dort Bodenschätze vorhanden sind, klicken Sie die „Bau-Hilfsfunktion" an und suchen Sie sich nun eine Stelle aus, an welche Sie gerne das Bergwerk hätten. Setzen Sie dann die Fahne unten rechts neben diese Stelle. Später können Sie das Bergwerk direkt an die Fahne bauen lassen und brauchen weder einen neuen Weg, noch einen neuen Träger, und die Vorlaufzeit für den Aufbau der Mine ist kürzer.

3.5 Spiel 5 - Herstellung von Werkzeugen und Waffen

Schmied, Schlosser, Bootsbauer und Lager

Aufgabe: Produzieren Sie wenigstens 10 Waffen, 10 Werkzeuge

und 5 Boote.

Erklärung: In diesem Spiel lernen Sie die letzten Ihnen noch unbekannten Gebäude kennen. Sie werden nun sehen, was Sie unter anderem mit den im letzten Kapitel erworbenen Materialien herstellen können. Der Schmied stellt aus Eisen Waffen her, benötigt dafür aber zusätzlich Kohle. Der Schlosser stellt aus den Ausgangsmaterialien Holz und Eisen verschiedene Werkzeuge her, die später wieder andere Siedler verwenden können. Der Bootsbauer baut Boote und benötigt dafür nur Holz. Er ist der am wenigsten benötigte Arbeiter und wird meist nur in Welten mit größeren Seen verwendet. Als letztes Gebäude wird in diesem Abschnitt das Lager erklärt. Hier können Waren gelagert werden und Arbeiter auf neue Aufgaben warten, genau wie Sie es schon vom Schloß her kennen. Deshalb ist die Lagerhalle das wichtigste Gebäude neben Ihrem Schloß.

Bei der Standortwahl kommt es diesmal nicht auf Bodenschätze an, denn die notwendigen Materialien haben Sie bereits zu Spielbeginn in Ihrem Schloß. Wählen Sie also eine beliebige Stelle mit ausreichend Platz für mehrere große Gebäude. Lassen Sie von Ihren Siedlern eine Schmiede, eine Schlosserei, eine Werft und eine Lagerhalle aufbauen. Während die Männchen ihrer Arbeit nachgehen, erhalten Sie wieder hilfreiche Erklärungen.

Der Bootsbauer erhält Holz und wird nach kurzer Zeit die ersten Boote liefern. Bootsmänner werden diese Boote später ans Ufer tragen und Waren auf Wasserwegen transportieren, was oft eine gute Abkürzung zum üblichen Landweg ist.

Der Schmied wird, wie schon erwähnt, mit Kohle und Eisen beliefert. Er schmiedet dann Schwerter und Schilde, die Sie für jeden Ritter benötigen, der Ihre Burgen bewachen oder den Feind angreifen soll. Fertige Waffen werden in das Schloß gebracht und ein neuer Ritter wird sie sich nehmen.

Der Schlosser wird mit Holz und Eisen beliefert und stellt verschiedene Werkzeuge her. Es gibt die folgenden 9 Werkzeuge: Hammer, Säge, Axt, Schaufel, Sense, Pike, Angel, Zange, Fleischerbeil. Diese Werkzeuge werden dann ins Schloß gebracht und wieder von Ihren Arbeitern verwendet. Verschiedene Arbeiter benötigen unterschiedliche Werkzeuge. Manche brauchen gar kein Werkzeug, andere sogar zwei:

- Planierer: Schaufel

- Fischer: Angel

- Fleischer: Fleischerbeil

- Farmer: Sense

- Holzfäller: Axt

- Schreiner: Säge

- Minenarbeiter: Pike

- Steinbrucharbeiter: Pike

- Bauarbeiter: Hammer

- Bootsbauer: Hammer

- Geologe: Hammer

- Schlosser: Hammer und Säge

- Schmied: Hammer und Zange

Nun fragen Sie sich vielleicht, wozu Sie denn überhaupt Werkzeuge herstellen sollen; es kommen doch ständig Arbeiter mit Werkzeugen in der Hand aus dem Schloß, ohne daß Sie etwas dafür getan haben? Sie haben bei Spielbeginn einen gewissen Lagerbestand an Baumaterial, Nahrungsmitteln und auch Werkzeugen. Bei den Übungsaufträgen haben Sie anfangs einen sehr großen Lagerbestand; somit müssen Sie in der Anfangszeit weder Werkzeug, noch sonst eine Ware dringend herstellen. Bald wird dies alles genauer erklärt.

Die Lagerhalle ist neben Ihrem Schloß das wichtigste Gebäude,

denn ohne Lagerhallen wird Ihr Schloß bei einer größeren Siedlung völlig überlastet. Wenn eine Lagerhalle fertig ist, geht ein Siedler aus Ihrem Schloß dort hinein und schon haben Sie etwas, was man am einfachsten mit „2. Schloß" beschreiben kann. Wenn Ihre Siedlung immer mehr expandiert, wird sie irgendwann mit dem Schloß alleine nicht mehr kontrollierbar. Die Arbeiter brauchen z.B. vom Schloß bis zur Baustelle einfach zu viel Zeit oder sie produzieren so viele Waren, daß sich alles auf dem Weg ins Schloß stapelt und Ihre armen Träger mit der Arbeit nicht mehr fertig werden. Damit dieses nicht passiert, müssen Sie rechtzeitig für eine gute Verteilung von Lagern sorgen. Die Lagerhalle kann fast alles, was Ihr Schloß auch kann:

- Wenn Sie neue Männchen dazubekommen, werden zukünftig auch die Lagerhallen mitbedacht. Sie bekommen nicht noch mehr Männchen wie vorher, aber Sie werden auf die Lager verteilt.

- Wenn eine Ware fertiggestellt wurde und gerade nirgendwo benötigt wird, wurde sie bisher immer zum Schloß gebracht. Nun wird sie aber immer zum nächstgelegenen Lager gebracht, was die Rücktransportwege verkürzt.

- Wenn eine Ware irgendwo benötigt wird, z.B. an einer Baustelle, wird sie aus dem nächsten Lager bestellt, welches über Baumaterial verfügt. Dies verkürzt die Transportwege auf dem Hinweg.

- Wenn ein Arbeiter nach getaner Arbeit den Heimweg antritt, geht er nicht mehr wie bisher immer zum Schloß, sondern sucht das nächste Lager auf, um dort auf eine neue Aufgabe zu warten. Die Rückwege für Ihre Arbeiter sind somit kürzer.

- Wenn ein Gebäude einen neuen Arbeiter benötigt, wird er aus dem nächstliegenden Lager geholt, in dem ein solcher Arbeiter wartet. Dies verkürzt die Anmarschwege für Ihre Arbeiter. Anhand dieser Punkte sehen Sie, daß eine gute Verteilung der Lager sehr wichtig ist. Sobald Ihr Lager fertig aufgebaut ist, erhalten Sie eine Nachricht, welche Ihnen das neue Lager zeigt.

Sobald Sie diese Häuser kennengelernt haben, sind Sie mit allen Gebäuden vertraut und kennen die Grundlagen Ihrer Siedler.

3.6 Spiel 6 - Angreifen

Aufgabe: Erobern Sie mehrere gegnerische Gebäude

Erklärung: In diesem Spiel haben Sie die Aufgabe, einige Gebäude mit Ihren Rittern zu erobern und einzunehmen. Klicken Sie auf die Landkarte und sehen Sie sich die Standorte der Feindgebäude an. Wählen Sie Ihren Standort direkt zwischen den Feinden, so daß alle möglichst nahe bei Ihnen sind und Sie nicht noch weite Wege zurücklegen müssen. Lassen Sie rund um Ihr Schloß mehrere Burgen, Wachtürme und Wachhütten errichten. Während Ihre Siedler bauen (die Burg ist das größte Gebäude und braucht etwas Zeit), beschäftigen wir uns etwas mit den Rittern.

Es gibt 5 verschieden aussehende Ritter, was jeweils der Stärke des Ritters entspricht. Wenn Sie einen neuen Ritter erhalten, ist er zunächst einmal auf der schwächsten Stufe. Solange er aber im Schloß ist (oder später in einem Ihrer Lager), kann er in aller Ruhe trainieren und steigt nach und nach auf. Zwar vermögen die Ritter auch in Wachtürmen und Burgen zu trainieren, dies geht aber langsamer voran, da sie ja auch noch ihre tägliche Arbeit zu verrichten haben. Wenn er aber in einer Wachhütte wacht, verbessert er seine Fähigkeiten fast gar nicht. Die Vor- und Nachteile liegen auf der Hand: Wenn Sie möglichst viele Ritter im Schloß lassen, werden diese gut ausgebildet. Aber während dieser Zeit ist Ihre Siedlung nicht gut geschützt. Wenn Sie nun alle Ritter möglichst früh auf Achse schicken, sind Ihre Gebäude zunächst sicher, aber später wird der Feind vielleicht stärkere Ritter haben und Sie in arge Bedrängnis bringen. Weil Sie reichlich Burgen und Wachhütten gebaut haben, werden Ihre Ritter recht früh ausgesendet, um diese zu besetzen, aber Ihre Gegner sind in diesem Trainingsspiel noch eine recht wehrlose Zielscheibe, also keine Sorge...

Angreifen können Sie nur gegnerische Burgen, Wachtürme oder Wachhütten. Es liegt unter der Würde eines Ritters, einen Bauern oder Fischer zu bekämpfen. Wenn Sie einen Angriff starten, marschieren Ihre Ritter aus den eigenen Burgen usw. auf das feindliche Gebäude zu und fordern den Feind zum Kampf heraus. Ein Ritter

wird zur Verteidigung aus dem Gebäude kommen und es kommt zum Kampf. Nur einer der beiden Ritter wird siegen und entweder sind irgendwann alle Angreifer geschlagen oder es sind keine Ritter mehr in dem angegriffenen Gebäude. Dann hat der Angreifer einen großen Sieg errungen und er übernimmt das eroberte Gebäude. Dies hat zur Folge, daß sich die Grenzen im Umland verschieben und der Feind alle anderen Gebäude, die dem Sieger in die Hände fallen würden, verbrennt. Eine solche Niederlage kann ein empfindlicher Rückschlag für eine Siedlung sein. Wenn z.B. Ihre einzige Kohlemine oder ein gut bestücktes Lagerhaus in Flammen steht, haben Sie ein Problem.

Sobald Ihre ersten Hütten fertig sind und Ritter sie besetzt haben, werden Ihnen die Fahnen mit einem dicken Kreuz auffallen. Dies haben alle Wachhütten, die sehr dicht am Feindesland sind und daher auch selbst angegriffen werden können. Klicken Sie irgendein feindliches Gebäude, das ebenfalls durch ein dickes schwarzes Kreuz auf der Fahne markiert ist, mit einem Spezialklick an. Ein neues Fenster erscheint und sagt Ihnen, mit wievielen Rittern Sie angreifen können. Die 4 Zahlen in der Mitte zeigen Ihnen, wieviele verfügbare Ritter Sie in nächster Nähe, ziemlich nah, weiter entfernt und sehr weit entfernt zur Verfügung haben. Die Entfernung ist nicht so lebenswichtig, die Ritter brauchen dann nur etwas länger bis Sie den Feind erreichen. Falls alle Zahlen noch auf 0 stehen, sind Ihre Gebäude noch nicht ausreichend mit Rittern besetzt. Hierzu müssen Sie wissen, daß nicht jeder Ritter, der z.B. in eine Burg gegangen ist, in den Kampf geschickt werden kann, denn wer würde bei einem Gegenangriff Ihre

Burg verteidigen? Später wird Ihnen erklärt, wie Sie auf viele Dinge beim Kämpfen Einfluß nehmen können; an dieser Stelle führt dies aber noch zu weit. Warten Sie noch etwas ab und probieren Sie erneut den Angriff. Mit den beiden Pfeilen verstellen Sie die Anzahl der Ritter, die angreifen sollen. Mit den gekreuzten Klingen starten Sie den Angriff. Beobachten Sie nun die Kämpfe.

Wenn Sie alle verfügbaren Ritter in den Kampf geschickt haben, ist zunächst natürlich keiner mehr für weitere Angriffe vorhanden. Sie können aber sehen, daß sofort aus Ihrem Schloß neue Ritter kommen, um die in den Kampf gezogenen auf ihren Posten zu ersetzen. Wenn Sie ein feindliches Gebäude einnehmen, erhalten Sie eine Nachricht. Nach kurzer Zeit werden Sie sicherlich die Feinde in die Knie gezwungen haben.

Wenn ein Feind bei späteren Spielen einen Gegenangriff startet, und sich irgendwo unterwegs die Ritter begegnen, kann es zu einem großen Kampfgetümmel kommen, denn jeder feindliche Ritter wird sofort zum Kampf herausgefordert. Sie werden später auch sehen, wie Sie einen Rittertrupp auch zum Abfangen eines feindlichen Trupps losschicken können und so vielleicht eine Wachhütte mit nur 3 Rittern wirksam verteidigen können.

Zuletzt noch ein Punkt, der nicht direkt mit den Rittern zu tun hat, aber auch vom Landbesitz abhängt: Bauen Sie keine Gebäude (vor allem keine größeren, wegen der langen Bauzeit) direkt an der Grenze zum Feind. Wenn der Feind ebenfalls dicht an der Grenze eine Wachhütte bauen läßt und diese fertig ist, verschiebt sich die Grenze

und Ihre Baustelle muß abgebrannt werden. Hier hilft es auch nicht, eine Burg dicht an der Grenze errichten zu lassen, denn diese hat ja ebenfalls eine lange Bauzeit. Entweder Sie setzen ebenfalls eine Wachhütte und pokern darauf, daß Ihre schneller fertig ist, oder Sie setzen Ihre anderen Gebäude in sichereres Land mit Respektabstand. Natürlich können Sie das gleiche auch mit Ihren Gegnern machen, falls der so unvorsichtig war und z.B. eine Lagerhalle zu dicht an die Grenze gesetzt hat...

Mit diesem Abschnitt sind die Übungsmissionen abgeschlossen. Ihnen sind nun die Grundlagen der Siedler bekannt, Sie kennen alle Gebäude, alle Arbeiter und Waren, können Bodenschätze suchen und den Feind angreifen. Wir sind sicher, daß es Ihnen schon bisher viel Spaß gemacht hat und können Ihnen versichern, daß die Siedler noch viel mehr bieten und man bei diesem Spiel an Tricks, Taktiken und Strategien niemals auslernt. Die folgenden Abschnitte richten sich an den fortgeschrittenen Spieler. Viel Vergnügen!

4. Wirtschaftliches

4.1 Der Wirtschaftskreislauf

Ab diesem Abschnitt wird nicht mehr eine genaue Anleitung für die Lösung einzelner Levels gegeben, es werden nur Bedienungshinweise, Erklärungen und viele, viele Tips und Hinweise erteilt.

Wichtig ist, daß Sie vollständig über die wirtschaftlichen Zusammenhänge der einzelnen Gebäude Bescheid wissen, dann wissen Sie sofort, wer was braucht und was er produziert. Weil dies über alle Trainingsspiele verstreut ist, erhalten Sie hier eine kurze und kompakte Zusammenfassung:

Nahrungskette:

... produziert letztlich Fisch, Fleisch und Brot. Diese werden an die Bergwerke geliefert.

Der Fischer angelt Fische, die direkt als Nahrungsmittel zur Verfügung stehen. Der Farmer sät und erntet Getreide, welches entweder vom Bauern an Schweine verfüttert werden kann oder in der Windmühle vom Müller zu Mehl gemahlen wird. Die Schweine vermehren sich und können geschlachtet werden oder der Bäcker backt Brot aus dem Mehl und beides steht ebenfalls als Nahrungsmittel zur Verfügung.

Warenkette:

... produziert letztlich Werkzeuge, Waffen, Boote, Gold, Gebäude. Werkzeuge, Waffen und Boote werden in Lager gebracht. Das Gold wird an Burgen, Wachtürme und Wachhütten geliefert.

Um Werkzeuge in der Werkzeugfabrik herstellen zu lassen, benötigen Sie Holz und Eisen. Holz wird vom Sägewerk erzeugt, in dem Baumstämme zersägt werden, die vorher wiederum ein Holzfäller gefällt haben muß. Eisen erhalten Sie aus einer Eisenschmelzhütte. Der Schmelzer benötigt zur Schmelzung Eisenerz und Kohle. Diese beiden Waren werden in Bergwerken abgebaut. Um Waffen zu produzieren, benötigt der Schmied Eisen und Kohle. Der Bootsbauer benötigt Holz für den Bootsbau. Für die Errichtung von Gebäuden benötigen Sie in jedem Fall Holz, und für fast alle Gebäude außerdem Granit. Eisen, Kohle und Holz wurden bereits bei den Werkzeugen erklärt. Granit wird entweder überirdisch im Steinbruch oder unterirdisch im Bergwerk abgebaut. Gold wird aus Rohgold vom Goldschmied erzeugt. Wie die Eisenschmelze benötigt er für die Hitze natürlich Kohle und das Rohgold wird in Bergwerken gefördert.

Alles klar? Das Schaubild auf der nächsten Seite macht es vielleicht etwas einfacher.

In den ersten Übungsspielen haben Sie sich bestimmt oft gewundert, ob Sie unbegrenzt Siedler haben, wieviele Waren Ihnen zur Verfügung stehen oder wie Sie auf verschiedene Abläufe Einfluß nehmen können. Alle diese Parameter sind so voreingestellt, daß Sie bei kleineren Trainingsspielen so schnell keine Schwierigkeiten bekommen. Der erfahrenere Spieler will aber weiteren Einfluß auf

das Spiel nehmen und über alle Dinge genau Bescheid wissen, vom Lagerbestand bis zur Produktionsmenge. All dies wird ebenfalls in diesem Teil der Anleitung erklärt.

4.2 Ihre erste große Siedlung

Sie kennen jetzt alle Gebäude und fragen sich sicherlich, mit welchen Gebäuden Sie am besten anfangen und welche Sie erst später benötigen. Mit einem außerordentlich großen Lagerbestand können Sie anfangs ruhig die „falschen" Gebäude bauen; es bleibt ja genug Baumaterial vorhanden, um auch danach noch beliebig ausbauen zu können. Wenn Ihr Lagerbestand bei Spielbeginn aber nur auf halb gesetzt war, müssen Sie schon wesentlich mehr aufpassen.

Das große Kunststück ist, eine funktionierende Siedlung aufzubauen. Dazu sind letztlich alle Gebäude notwendig, nur gelegentlich kann man auf das eine oder andere verzichten. Sie werden bei den Missionen nicht mehr einen riesigen Lagerbestand haben. Sie müssen selbst dafür sorgen, daß genügend Rohstoffe gefördert werden und die erforderlichen Gebäude stehen.

Wählen Sie die erste Mission aus. Wie Sie sehen, haben Sie hier eine Computergegnerin, die es zu besiegen gilt. Machen Sie sich auf Ihr erstes spannendes Abenteuer gefaßt. Ihre Intelligenz ist recht niedrig, aber sie beide haben nicht einen besonders großen Lagerbestand und müssen bei Spielbeginn aufpassen! Der Rest dieses Abschnitts erklärt Ihnen, wie Sie eine funktionierende Siedlung aufbauen können. Es steht Ihnen natürlich frei, völlig anders zu verfahren.

Als erstes müssen Sie einen günstigen Standort für Ihr Schloß suchen, was ja schon ausführlich erklärt wurde.

Danach sollten Sie gleich an die Vergrößerung Ihres Landbesitzes denken. Wenn Sie erst das vorhandene Land bebauen, haben Sie plötzlich keinen Platz mehr und müssen warten, bis Sie endlich neues Land erhalten. Deshalb setzen Sie möglichst dicht an die Grenze gleich einmal 2 bis 4 Wachhütten. Größere Wachtürme oder Burgen haben eine längere Bauzeit und Sie könnten nicht so schnell expandieren. Nehmen Sie sich, was Sie kampflos bekommen.

Als drittes folgt die Sicherstellung der Versorgung mit Baumaterial. Sie bekommen arge Probleme, wenn Ihnen das Bau-

material ausgeht und Sie nicht die Gebäude haben, welche hier für Nachschub sorgen. Setzen Sie einen Holzfäller, ein Sägewerk und eine Steinbruchhütte an die entsprechenden Stellen.

Nach diesen drei Schritten wird es wesentlich vielfältiger. Je nachdem, wie Ihr Land beschaffen ist, ergeben sich nun verschiedene Möglichkeiten, aber wir wollen Ihnen noch die wesentlichen Punkte aufzählen.

Schicken Sie sobald wie möglich Geologen in die Berge und geben Sie die Minen in Auftrag, je nachdem welche Bodenschätze Sie gefunden haben. Davon hängt auch ab, ob Sie möglichst günstig eine Goldschmelze oder eine Eisenschmelze, Schmiede und Werkzeugfabrik aufbauen. Um so schneller Sie Waffen herstellen, desto größer wird Ihr Vorteil bei den späteren Kämpfen sein.

Sobald die ersten Geologen in den Bergen suchen, müssen Sie sich auch über die Nahrungsmittel Gedanken machen. Falls Sie einen See in der Nähe haben, sollten Sie unbedingt eine Fischerhütte bauen lassen. Er arbeitet nach kurzer Zeit erfolgreich und die Fische können bereits gelagert werden, bevor die ersten Minen in den Bergen stehen. Gleichgültig, ob Sie Fleisch oder Brot produzieren wollen, beides ist relativ langwierig. Nachdem die Reserven an Korn (zur Schweinefütterung oder zum Mahlen in Windmühlen) aus dem Schloß verbraucht sind, dauert es seine Zeit, da der Farmer erstmal sähen und das Getreide reifen lassen muß. Wenn Sie also keinen See in der Nähe haben: So schnell wie möglich einen Farmer setzen! Ob Sie sich hauptsächlich für Fleisch oder Brot entscheiden, hängt von

Ihren örtlichen Gegebenheiten ab. Wenn die Feinde noch weit entfernt sind und Sie sehr viel Land besitzen, sollten Sie sich für Brot entscheiden und neben den Farmen die Windmühlen und Bäcker errichten. Brot ist das ergiebigste Nahrungsmittel. Wenn der Platz nicht ausreicht, empfehlen wir Ihnen die Schweinezucht. Sie brauchen für die Versorgung mehrerer Bauernhöfe nur eine Farm und somit weniger Land.

Vergessen Sie nicht, daß die Bäume bei Ihren Holzfällern irgendwann abgeholzt sind. Wenn Sie dann plötzlich sehen, daß kein Holz mehr kommt, ist es schon zu spät. Denken Sie rechtzeitig an die Aufforstung mit Förstern.

Sind in Ihrem Gebiet große Seen vorhanden, sollten Sie die Möglichkeit der schnellen Wasserverbindungen nutzen. Eventuell benötigen Sie einen Bootsbauer, wenn Sie nicht genügend Boote haben.

Und keinesfalls zu vergessen ist die Errichtung von Lagern in einiger Entfernung. Sie werden Ihr Wegenetz entlasten und alle Abläufe verschnellern.

Mit den größeren Wachtürmen und Burgen sollten Sie vor allem wichtige Gebäude beschützen. Wichtig sind in erster Linie die Lager, aber je nach Spielablauf kann auch eine Eisenerzmine (insbesondere wenn es Ihre einzige ist!) oder z.B. eine Werkzeugfabrik sehr wichtig sein. Lassen Sie an solchen Stellen Ihre Burgen aufbauen und machen Sie es dem Feind nicht zu leicht, Ihren Wirtschaftskreislauf durch einen kleinen Sieg völlig auszuhebeln.

Beobachten Sie den Feind! Wenn Sie zwischen Ihren Planungen Zeit haben, sehen Sie sich an, was Ihr Gegner anstellt. Produziert er schon Waffen? Wie nahe ist er Ihnen schon? Wo sollten Sie möglichst noch Land besetzen, bevor er es sich unter den Nagel reißt? Wo hat er empfindliche Stellen, an denen sich ein Angriff lohnen würde?

Ihr erster Versuch, eine Siedlung mit vielen verschiedenen Hütten und Häusern zu bauen, wird sicherlich nicht gleich nach Wunsch ablaufen. Seien Sie nicht enttäuscht! Das nächste Mal planen Sie es besser und es wird Ihnen nicht wieder der gleiche Fehler passieren. Es gibt so viele Möglichkeiten, eine Fehlplanung zu machen, aber etwas Erfahrung beseitigt die Probleme ganz von selbst. Während Sie noch probieren und experimentieren, sollten Sie auch die folgenden Abschnitte lesen; hier werden Sie viel neues kennenlernen.

4.3 Statistisches

4.3.1 Die ersten Statistiken

Personen-, Gebäude-, und Lagerstatistik

Hier werden Sie die ersten Statistiken kennenlernen. Statistiken haben die Aufgabe, Ihnen während eines Spiels eine schnelle Übersicht über die verschiedensten Bereiche zu geben. Bei Spielbeginn sind die Statistiken weniger interessant; wichtig ist, daß Sie sich während des Spielablaufs auf dem Laufenden halten, um vielleicht schon frühzeitig zu sehen, ob bald Holz oder Nahrung fehlen wird. Zunächst erklären wir Ihnen die einfachen Personen-, Gebäude- und Lagerstatistiken.

Um in die Statistiken zu gelangen, müssen Sie das zweite Icon von rechts im Menu anklicken. Es erscheint eine neue Auswahl mit insgesamt 8 weiteren Symbolen. Jedes steht für eine eigene Statistik. Im übrigen haben Sie die Möglichkeit, durch die Betätigung eines Icons direkt zwischen den Statistiken und Menus umzuschalten.

Klicken Sie auf das Icon in der Mitte und es erscheint die Gebäudestatistik. Hier können Sie sehen, welche Gebäude Sie in welcher Menge insgesamt haben. Weil natürlich nicht alle Gebäude

auf eine Seite passen, sehen Sie unten das Symbol zum Umblättern, um zu den anderen Gebäuden zu gelangen. Falls hinter der Zahl ein Plus und eine zweite Zahl steht, befindet sich diese Menge der Gebäude noch im Bau. Also 2+1 bedeutet: zwei Gebäude fertig, eines im Bau. Mit dieser Statistik können Sie auch analysieren, ob es Engpässe geben könnte. 10 Holzfäller mit guter Beschäftigung werden ein Sägewerk völlig überfordern. Mit „Exit" verlassen Sie die Statistik wieder und es erscheint erneut die Auswahl.

Klicken Sie nun auf das Icon rechts in der Mitte. Es erscheinen reichlich viele Köpfe und Zahlen. Sie befinden sich in der Personenstatistik. Für jeden Beruf sehen Sie einen Kopf und daneben ist die Menge der Personen angegeben, welche diesen Beruf ausüben. Anfangs werden Sie natürlich nicht gleich alle Köpfe auswendig kennen und ein wenig nachschlagen müssen. Nach ein paar Spielen werden sie Ihnen aber vertraut sein. Der Kopf mit dem Fragezeichen (unten rechts) sagt Ihnen, wieviele Ihrer Siedler noch keinen Beruf ausüben. Ein guter Spieler sollte versuchen (so es der Spielverlauf zuläßt), fast keine Siedler ohne Beschäftigung zu haben, da dann natürlich mehr gearbeitet und erwirtschaftet wird. Die letzte Zahl unten rechts zeigt Ihnen schließlich, wieviele Siedler Sie insgesamt haben. Um diese Statistik zu verlassen, klicken Sie an eine beliebige Stelle auf dem Fenster.

Klicken Sie als drittes das Icon links in der Mitte an. Sie sind jetzt in der Lagerstatistik. Für Sie sind die verschiedenen Waren der Lagerstatistik sicherlich gleich leichter zu unterscheiden als die

Köpfe der verschiedenen Berufe. Diese Statistik gibt an, wieviele Waren welcher Art Sie insgesamt in allen Ihren Lagern liegen haben. Waren, die in Lagern liegen, werden momentan nicht gebraucht. Ein hoher Lagerbestand z.B. an Holz und Steinen ist ein gutes Zeichen, denn dann haben Sie für Ihre Bauvorhaben immer genug Material. Wenn Sie demgegenüber stapelweise Eisenerz im Lager haben, fehlen in Ihrer Siedlung die weiterverarbeitenden Eisenschmelzen oder die notwendige Kohle... Sie müssen also immer mitdenken.

4.3.2 Kurvenstatistiken

Vergleichs- und Produktionsstatistiken

Diese Statistiken zeigen Ihnen verschiedene Werte über einen längeren Zeitraum.

Klicken Sie in der Statistikauswahl auf das Icon unten in der Mitte. Sie sind jetzt in der Vergleichsstatistik. Oben sehen Sie Kurven, die es in jeder Spielerfarbe gibt. Ihre wird entsprechend Ihren Siedlern hellblau sein. Die rechte Skala gibt Prozentwerte von 0% bis 100% an, die untere Skala den Zeitraum. Der aktuelle Zustand ist an der rechten Seite und je weiter Sie nach links schauen, desto weiter geht es in die Vergangenheit. Die Angaben auf dieser Skala sind in Stunden (0.5 Stunden entsprechen dann also 30 Minuten). Am unteren Rand können Sie links die Art der Statistik einstellen. Oben links

bedeutet alles zusammen, oben rechts wird nur der Landbesitz verglichen, unten links nur die Gebäude und unten rechts die Kampfstärke. Der Landbesitz bedeutet einfach nur die Menge an Land, die Ihnen im Vergleich zu Ihren Gegenspielern gehört. Die Gebäude werden je nach Art und Größe verschieden stark bewertet, es gilt also nicht einfach nur die Anzahl. Die Kampfstärke hängt von der Anzahl, Art und Motivation Ihrer Ritter ab. Bei „alles zusammen" wird aus diesen 3 Werten ein Mittelwert gebildet. Dies ist aber noch nicht alles. Unten rechts sehen Sie 4 weitere Icons für den Zeitraum. Die 4 Stufen entsprechen 0.5 Stunden, 2 Stunden, 10 Stunden und 50 (!) Stunden. Sie sehen, ein groß angelegter Kampf zwischen verschiedenen Siedlergruppen, kann eine spannende und ausdauernde Sache werden...

In diesen Statistiken erhalten Sie die einzigen direkten Informationen über Ihren Gegner. Sie können sehen, wer die stärkere Armee hat oder wer über das meiste Land verfügt. Wenn bei Spielbeginn die Kurven kurz wild ausschlagen ist dies kein Fehler, denn der Spieler, welcher als erster sein Schloß plaziert, wird nunmal kurze Zeit als einziger Land und ein Gebäude besitzen (=100%). Dies hat aber für den Spielverlauf rein gar nichts zu bedeuten. Anhand eines Personenicons werden Ihnen im Statistikteil außerdem die Teilneh-

mer des Spiels angezeigt.

Die Produktionsstatistik erreichen Sie, indem Sie das Icon unten links anklicken. Hier sehen Sie, welche Waren von Ihren Siedlern in welcher Menge produziert werden. An der rechten Skala befindet sich die Menge der Einheiten. Die untere Skala gibt, wie zuvor, den Zeitraum an. Der Zeitraum ist in dieser Statistik auf etwa 2 Stunden festgelegt. Bei Spielbeginn werden Sie in dieser Statistik nichts sehen können (Sie haben noch nichts produziert), aber sehen Sie es sich dafür später mal an. Am unteren Rand können Sie alle Waren auswählen, die Ihre Siedler produzieren. Vom gefällten Baum bis zu den Werkzeugen ist jede Ware vorhanden. Wenn Sie z.B. unten den Baumstamm angewählt haben und die rote Fläche an der rechten Skala immer etwa 1 erreicht, bedeutet dies, daß Ihre Holzfäller so etwa einen Baum pro Minute fällen. Dies klingt nicht sonderlich interessant, aber mit mehr Spielerfahrung werden Sie wissen, wie Sie diese Statistiken zu bewerten haben. Wenn z.B. die vorher erwähnte Kurve plötzlich deutlich nach unten zeigt, sind wohl bald keine Bäume mehr zum Fällen da. Diese Statistik ist sehr wichtig und Sie sollten Sie sich gelegentlich ansehen. So manch böse Überraschung bleibt Ihnen

dann erspart. Diese Produktionskurven werden übrigens geglättet, sonst würden die roten Balken wild rauf und runter springen und Sie könnten mit dem Bild nicht allzuviel anfangen.

4.3.3 Versorgungsstatistiken

Nahrungskette, Warenkette, Berufsstatistik

In diesen 3 Statistiken wird Ihnen mit Hilfe von kleinen Zeigern angegeben, wie gut oder schlecht eine bestimmte Versorgung ist. Die Nahrungskette und die Warenkette sind die wichtigsten Statistiken, wenn Ihre Siedlung große Ausmaße erreicht.

Zunächst kommen wir zur Berufsstatistik. Klicken Sie auf das Icon oben rechts. Es erscheinen alle Köpfe, genau wie in der Personenstatistik, diesmal sind aber Zeiger daneben. Die Zeiger geben an, über wieviele Leute Sie in der entsprechenden Berufssparte direkt verfügen können. Wenn kein einziger verfügbar ist, steht der Zeiger links im roten Bereich, bei 3 Arbeitern ist er gerade und bei 20 oder mehr ist er am rechten Anschlag. Bevor Sie z.B. eine Schmiede bauen, können Sie einmal einen Blick auf die Statistik werfen. Wenn der Zeiger beim Schmied tief im roten Bereich ist, haben Sie momentan keinen zur Verfügung. Dies kann daran liegen, daß Sie ohnehin keinen freien Arbeiter haben, oder daß die für den Schmied nötigen Werkzeuge nirgendwo in einem Lager vorhanden sind. Die Zahl unten rechts gibt Ihnen die Anzahl der arbeitslosen Siedler an, welche noch einen neuen Job übernehmen können. Wenn diese z.B. 10 oder mehr ist und in einer bestimmten Berufsgruppe der Zeiger dennoch im roten Bereich ist, haben Sie wenig oder gar kein Werkzeug für diese Berufsgruppe. Wie Sie die Herstellung von Werkzeug steuern kön-

nen, wird später erklärt. Manche Arbeiter (z.B. Bäcker oder Träger) benötigen gar kein Werkzeug und sind daher unproblematisch.

Nun zur Nahrungskette. Hier sehen Sie ein Schaubild mit Köpfen, Waren, Zeigern und Pfeilen. Die Köpfe stehen für eine jeweilige Berufsgruppe; die Waren werden von einer Berufsgruppe in Richtung des Pfeils an eine andere geliefert. Das Schaubild läßt sich folgendermaßen beschreiben: Der Farmer (oben rechts) liefert Getreide an den Müller und den Schweinebauern. Der Müller liefert Mehl an den Bäcker, dieser wiederum liefert Brot. Der Schweinebauer liefert Schweine an den Schlachter, welcher das Fleisch liefert. Der Fischer (unten links) liefert schließlich die Fische. Brot, Fleisch und Fisch sind die 3 Nahrungsmittel, die an die 4 verschiedenen Bergwerksarten geliefert werden. Das besondere an diesem Schaubild sind die Zeiger. Wir unterscheiden grundsätzlich 2 Arten von Zeigern in diesem Schaubild:

1. Den Versorgungszeiger (z.B. beim Bauer oder den Minenarbeitern)

Das Zeigerfeld ist auf der einen Seite rot (nicht versorgt), in der Mitte gelb (recht gut versorgt) und rechts grün (sehr gut versorgt).

Dieses Zeigerfeld bedeutet, daß für den Empfänger gilt: Umso mehr ich habe, desto besser geht es mir. Also: Wenn der Schweinebauer ein volles Kornlager zur Fütterung zur Verfügung stehen hat, ist das besser als ein halbvolles oder ein leeres.

2. Den Auslastungszeiger (z.B. beim Müller oder Fleischer)

Dieses Zeigerfeld ist links rot (nichts zu arbeiten), in der Mitte grün (gut beschäftigt) und rechts gelb (überlastet). Dieses Zeigerfeld bedeutet, daß für den Empfänger der Ware nicht zuviel und nicht zuwenig der Idealfall ist. Also: Wenn der Müller kein Getreide bekommt, hat er nichts zu tun und die Mühle steht nutzlos herum. Wenn er mittelgut beliefert wird, arbeitet die Mühle ständig; aber er schafft die Arbeit noch ganz gut. Wenn er zu stark beliefert wird, schafft er die aufgetragene Arbeit nicht. Die Mühle läuft zwar auch ständig, aber die Waren kommen schneller und stapeln sich. Schließlich müssen sie teilweise in Lager gebracht werden. Wenn Sie in diesem Falle eine weitere Mühle hätten, würden Sie also mehr Mehl erzeugen. Wenn Sie später im Spiel 10 Müller haben, wird Ihnen die durchschnittliche Auslastung aller Windmühlen angezeigt. Sie erkennen mit dieser Statistik also, wo es Probleme gibt und welche Gebäude Sie noch gut brauchen könnten sowie welche mit der Arbeit noch gut fertig werden. Sie können sehen, wenn die Bergwerke nicht gut genug versorgt werden oder der Bauer nicht genug Korn für die Fütterung bekommt. Wie Sie die Lieferung von Waren selbst beeinflussen können, erfahren Sie in Abschnitt 6.1. Wundern Sie sich nicht, wenn anfangs noch gar keine Zeiger zu sehen sind. Solange Sie

z.B. keine Goldmine haben, kann natürlich auch nicht deren Versorgungslage mit Nahrungsmitteln angezeigt werden.

Als letztes folgt die Warenkette.

Der Aufbau dieser Statistik entspricht dem der Nahrungskette, nur sind hier alle Waren zu sehen, die nichts mit Nahrungsmitteln zu tun haben. Auf der linken Seite sind die Rohstofflieferanten, also Minenarbeiter, Holzfäller und Steinbrucharbeiter zu sehen. In der Mitte folgen die Zwischenverarbeiter, Goldschmelzer, Eisenschmelzer und Schreiner. Auf der rechten Seite befinden sich die Endverbraucher vom Ritter, Schmied, Schlosser, Bootsbauer bis zum Bauarbeiter. Wer hier wen beliefert, sehen Sie anhand der Pfeile und wir hatten es auch schon vorher beschrieben. Alles andere funktioniert genau wie bei der Nahrungskette. Neu ist für Sie hier nur, daß manche Berufssparten (Schmelzer, Schmied, Schlosser, Bauarbeiter) mit zwei Waren beliefert werden und daher auch zwei Zeiger haben. Was hilft es dem Schmied, wenn er über Eisen verfügt, aber keine Kohle geliefert wird... Auch diese Statistik hilft Ihnen, Engpässe zu erkennen.

4.4 Die Lagerhäuser

Wie Sie ein Lager aufbauen, haben Sie schon vor längerer Zeit

gesehen. Es gibt aber noch mehr Möglichkeiten, sich über die Lager zu informieren und Befehle zu erteilen.

Wenn Sie mit einem Spezialklick auf ein Lager klicken (falls gerade keines zur Verfügung steht, nehmen Sie einfach das Schloß), erscheint ein Fenster, das Ihnen den Warenbestand von diesem einen Lager mitteilt. Wenn Sie mit dem Pfeil weiterblättern, sehen Sie, welche Personen sich in diesem Lager aufhalten. Dies beides dient Ihrer Information. Wenn Sie zur dritten Seite weiterblättern, sehen Sie zwei Icons mit verschiedenen Symbolen. Das obere Icon betrifft die Waren, das untere Icon die Siedler, die sich jeweils in diesem Lager befinden. Der Haken rechts daneben kann sich an je drei Stellen befinden. Wir betrachten nun zunächst den Warenteil. Anfangs ist der Haken oben. Dies bedeutet: Waren sollen in diesem Lager gelagert werden. Wenn der Haken in der Mitte ist, ändert sich die Bedeutung: Dieses Lager nimmt keine Waren mehr auf, es wird nur noch ausgeliefert. Wenn der Haken unten ist, bedeutet dies für das Lager: Es werden alle Waren ausgeräumt und auch keine neuen Waren angenommen. Bei den Siedlern ist die Bedeutung fast gleich: Haken oben: Personen sollen nach getaner Arbeit in dieses Lager kommen. Haken in der Mitte: Es werden keine weiteren Siedler aufgenommen. Haken unten: Alle Siedler sollen dieses Lager verlassen. Sie können selbst den Zustand des Lagers bestimmen. Mit einem Spezialklick können Sie die beiden unteren Funktionen jeweils aktivieren. Wozu ist diese Funktion gut? Wenn sich der Feind einem Ihrer Lager nähert und Sie die Stellung vielleicht nicht mehr halten können, sind alle Ihre Waren verloren, wenn die Lagerhalle abgebrannt werden muß. Auch von

den Siedlern im Haus können sich nur noch einige retten. Wer hier rechtzeitig den Rückzug antritt, hält die Verluste in Grenzen. Bedenken Sie aber, daß das Ausräumen eines Lagers oder die jenes verlassenden Siedler Ihre Zeit brauchen. Wer kurz zuvor mit dem Abzug beginnt, kann höchstens noch seine Siedler retten. Zum anderen ist die wirtschaftliche Bedeutung eines Lagers sehr hoch. Wenn das Lager keine Waren und Personen mehr aufnimmt, werden die anderen Lager zusätzlich belastet. Werden Waren ausgeräumt und das Lager evakuiert, wirkt sich das zusätzlich negativ aus. Denken Sie gründlich nach, bevor Sie sich zum Rückzug entschließen. Bauen Sie grundsätzlich keine Lager zu dicht beim Feind oder schützen Sie Ihre Lager mit Burgen. Wenn Ihnen ein Lager von vornherein nicht gerade bombensicher vorkommt, stoppen Sie frühzeitig die Warenaufnahme, damit sich nicht ein riesiger Berg ansammelt, der nicht mehr rechtzeitig in Sicherheit gebracht werden könnte.

Zu Schwierigkeiten kann es kommen, wenn die Arbeitslosen in einem Lager sind, die Werkzeuge und Waffen aber in einem anderen. In diesem Falle gehen Ihre Arbeitslosen automatisch in ein Lager mit mehr Werkzeugen, um dort auf einen Job zu warten. Ähnliche Probleme können bei Werkzeugen auftreten, wenn Sie z. B. in einem Lager eine Zange haben, in einem anderen Lager sind aber die Hämmer und kein neuer Schmied kann sich auf den Weg machen, da er beide Werkzeuge benötigt. Genauso ist es beim Schlosser (Säge und Hammer) und bei den Rittern (Schwert und Schild). Die Werkzeuge bzw. Waffen werden automatisch von einem Lager in ein anderes gebracht, wenn diese Situation auftritt.

4.5 Informationen über Gebäude und Fahnen

In den Statistiken sehen Sie immer einen Überblick über Ihre gesamte Entwicklung. Manchmal wollen Sie aber vielleicht auch konkret etwas über den Lagerbestand eines bestimmten Gebäudes oder ähnliches wissen. Es folgt eine Auflistung, welche Informationen Sie von welchen Gebäuden erhalten. Die Informationen werden Ihnen grundsätzlich mit einem Spezialklick angezeigt.

Wenn Sie mit einem Spezialklick auf eine Baustelle klicken, wird Ihnen angezeigt, welches Gebäude Sie hier errichten wollen. So erübrigt sich die Frage „Wo setze ich jetzt nur die Windmühle hin? Ich weiß nicht mehr, wo ich die Farm bauen ließ...?“, denn im Anfangsstadium der Bauphase ist ja noch nichts weiter zu sehen und man kann schon mal vergessen, was wohin gebaut werden sollte.

Klicken Sie mit einem Spezialklick auf eine Ihrer Minen. Sie erfahren sofort, wie hoch die Erfolgsquote dieser Mine ist. Es wird berechnet, wie oft der Minenarbeiter erfolgreich (d.h. mit einer Ware) aus der Mine an die Oberfläche zurückkehrt. Beachten Sie, daß er ein paarmal unter der Erde gewesen sein muß, bevor Sie mit dem Wert etwas anfangen können. Diese Information dient hauptsächlich dem späteren Abriß von Minen. Wenn eine Mine überhaupt keine Erträge mehr bringt, futtert der Minenarbeiter einem nur noch das (je nach Spielablauf mehr oder weniger) kostbare und knappe Essen weg und andere, neue Minen sitzen vielleicht gelegentlich auf dem

Trockenen. Außerdem sehen Sie, wieviele Nahrungsmittel schon in der Mine lagern. Da es für den Arbeiter gleichgültig ist, ob es sich um Fisch, Brot oder Fleisch handelt, wird die Menge mit dem Fleischsymbol angezeigt. Wird nichts angezeigt, so ist keine Nahrung in dieser Mine vorhanden und der Arbeiter wird bald streiken.

Wenn Sie mit dem Spezialklick auf eine Burg, einen Wachturm oder eine Wachhütte klicken, können Sie sehen, welche Ritter dort postiert sind. Dies informiert Sie in erster Linie über die Stärke der Burg, wenn sie verteidigt werden muß.

Wie schon bei den Minen, sehen Sie außerdem den Lagerbestand, diesmal handelt es sich allerdings um Gold. Wachhütten bekommen maximal zwei Einheiten, Wachtürme vier und Burgen bis zu acht Einheiten.

Bei den folgenden Gebäuden wird Ihnen immer der jeweilige Lagerbestand angezeigt:

Bootshütte (Holz),

Sägewerk (Baumstämme),

Bauernhof (Getreide),

Fleischer (Schweine),

Windmühle (Getreide),

Bäckerei (Mehl),

Eisenschmelze (Eisenerz und Kohle),

Goldschmelze (Golderz und Kohle),

Schmied (Eisen und Kohle) und

Schlosser (Eisen und Holz).

Dies brauchen Sie nicht auswendig lernen, es handelt sich einfach um alle Gebäude, die Waren benötigen. Nur die Holzfällerhütte, Forsthütte, Fischerhütte, Steinbruchhütte und die Farm haben keine dementsprechende Anzeige, da sie nur Waren liefern, nicht aber selbst welche benötigen oder lagern. In jedem Gebäude wird Ihnen außerdem angezeigt, ob hier schon ein Siedler arbeitet.

Abschließend klicken Sie mit dem Spezialklick auf eine beliebige Kreuzung. Von der Bestellung der Geologen kennen Sie schon das jetzt erscheinende Fenster. In der oberen Hälfte sehen Sie eine Fahne. In jeder Richtung, in welche ein Weg von der Fahne verläuft, ist entweder ein Haken oder ein Strich. Im Normalfall sehen Sie den Haken und somit ist alles in bester Ordnung. Wenn Sie sich eine Fahne heraussuchen, an der besonders viele Waren liegen, kommt es schon eher vor, daß ein Warenstau entsteht. Der Stau wird durch einen Strich angezeigt. Das heißt soviel wie: „Viele der hier liegenden Waren müßten eigentlich in diese Staurichtung transportiert werden, dort kommen die Arbeiter aber momentan nicht hinterher und somit wird versucht, die Waren auf Umwegen zum Ziel zu bringen". Sobald die Arbeiter den Stau beseitigt haben, wird auch dieses Wegstück wieder freigegeben. Sie müssen keinesfalls jeden Waren-

stau verhindern, aber schaffen Sie Möglichkeiten für Ihre Siedler, die Waren auf Umwegen zum Ziel zu bringen. Besonders in solchen „Stauregionen“ sollten Sie sich das Wegenetz genauer ansehen und über die Errichtung eines neuen Lagers nachdenken. Warten Sie nicht, bis plötzlich immer mehr Fahnen mit Waren zugebaut werden.

Außerdem können Sie hier mit einer Sonderfunktion einen Weg, der direkt an einer Fahne vorbei läuft, an diese anschließen. Wenn dies möglich ist, sehen Sie ein zusätzliches Icon.

Mit diesem Abschnitt kennen Sie nun alle Möglichkeiten, sich mit Informationen über Ihre Siedlung zuzudecken. Sie haben gesehen, daß es sehr viele Statistiken gibt, die Sie auf dem Laufenden halten, Probleme aufzeigen oder einfach nur mal interessant zu beobachten sind. Sie werden sehen, daß der Faktor „Beobachten und dazulernen“ bei den Siedlern eine große Rolle spielt. Wer ständig wie wild baut und nicht die Zusammenhänge erkennt, kommt nicht ans Ziel.

4.6 Die Verteilungsmenus

In den nächsten 3 Abschnitten werden Ihnen die Menus erläutert. In den Menus können Sie selbst verschiedene Parameter einstellen und so Ihre gesamte Siedlung beeinflussen. Sie gelangen in die Menuauswahl, indem Sie das rechte Icon im Menu unten anklicken. Wie bei den Statistiken können Sie auch hier in verschiedene Menus einsteigen und wieder in die Hauptauswahl zurückkehren.

In allen Menus haben Sie einen Default-Button, mit dem Sie alle Einstellungen wieder in den Ursprungszustand zurück versetzen können.

Die ersten drei Menus sind die Verteilungsmenus für Waren. Es gibt mehrere Waren (Nahrungsmittel, Holz, Eisen, Kohle und Getreide), die an verschiedene Berufsgruppen geliefert werden. Also, z.B. Baumstämme werden nur an Schreiner geliefert, Eisen wird aber an den Schmied und den Schlosser geliefert. Zu manchen Zeiten im Spiel ist Ihr Eisen aber vielleicht knapp, und Sie wollen lieber nur Waffen produzieren und vorläufig keine Werkzeuge oder umgekehrt. Das können Sie in den Verteilungsmenus festlegen.

Klicken Sie auf das Icon oben links. Sie sehen oben die Nahrungsmittel und darunter die 4 verschiedenen Bergwerke mit jeweils einem Balken. Diese Balken geben an, wie wichtig Ihnen bei der jeweiligen Minenart

die Belieferung mit Nahrungsmitteln ist. Wenn Sie z.B. absoluten Nahrungsmittelmangel haben und lieber nur die Eisenerzbergwerke und Kohleminen beliefern wollen, damit wenigstens noch Waffen produziert werden können, stellen Sie den Balken bei den anderen beiden Minenarten auf null (linker Rand) und bei Eisen und Kohlemine auf voll (rechter Rand).

Im zweiten Verteilungsmenu bestimmen Sie Holz und Eisen. Bei Holz wählen Sie zwischen Baustellen, Werkzeugherstellung und Bootsbau. Wenn Sie einen Bootsbauer haben, sollten Sie diesem rechtzeitig den Hahn zudrehen, sonst baut er Ihnen mit der Zeit hundert Boote, die Sie doch nicht verwenden können. Sie brauchen das Holz sicher dringender für die anderen beiden Sparten. Eisen wird entweder an den Schmied oder an den Werkzeughersteller geliefert. Wo die Prioritäten bei Eisenknappheit liegen, hängt von Ihrer Einschätzung der Lage sowie den Lagerbeständen ab.

Im dritten Verteilungsmenu haben wir Kohle und Getreide. Kohle wird an die beiden Schmelzhüttenarten und den Schmied geliefert. Auch hier hängt die Verteilung von der Spielsituation ab. Bei Kohlemangel sollten Sie wenigstens die Goldschmelze herabsetzen. Korn wird an den Farmer und den Bauernhof geliefert. Wohin Sie eher liefern wollen, hängt ganz von Ihrer Siedlung und Ihrer Planung ab.

Wenn eine der Einstellungen auf null gesetzt wird, erhält diese Gebäudeart gar keine Waren der entsprechenden Art mehr. Wenn ein Balken doppelt so lang ist wie ein anderer, bedeutet dies für die

Warenlieferung, daß die auch doppelt so wichtig ist. Die Siedler denken aber eifrig mit. Wenn die Ware außerordentlich knapp ist, wird nur der Höherwertige beliefert. Gibt es etwas mehr, wird ein geringer Teil an den Unwichtigeren geliefert. Sind ausreichend Waren vorhanden, wird auch der Herabgesetzte voll beliefert anstatt die Bevorzugten zu überlasten...

5. Konfliktbereinigung

5.1 Die Menüs für Ritter

In zwei Menus können Sie verschiedene Parameter für Ihre Ritter einstellen. Klicken Sie auf das Icon links unten bei der Menuauswahl. Es erscheint ein neues Fenster mit vier Icons links und zu jedem Icon zwei Texte. Die Grafik links zeigt Ihre Burgen in verschiedenen Grenzlagen:

- an der Front: Ihre Burgen, Wachtürme und Wachhütten, welche direkt an der Grenze zum Feind liegen, sind mit einem dicken schwarzen Kreuz auf Ihren Fahnen markiert.
- in 2. Linie: Die hinter der Front liegenden Burgen usw. haben ein dünnes schwarzes Kreuz auf ihren Fahnen.
- in 3. Linie: Diese Burgen usw. sind noch weiter entfernt und werden so schnell noch nicht direkt bedroht. Auf Ihren Fahnen ist im Spiel ein schwarzer Strich.
- im Hinterland: Der Feind ist weit und breit noch nicht zu sehen und die Fahne ist daher auch ganz weiß vor diesen Burgen.

Für jede dieser 4 Grenzlagen können Sie festlegen, wie gut die Gebäude (Burgen, Wachtürme und Wachhütten) mit Rittern besetzt

werden sollen. Das jeweils obere Wort neben den 4 Bildern gibt die gewünschte Besetzung an. Die Gebäude an der Front sollten „voll" besetzt werden, in 2. Linie „gut", in 3. Linie „mittel" und im Hinterland „schwach". Dies gewährleistet, daß die bedrohten Gebäude besser geschützt sind und Ritter nicht im Hinterland wachen, während an der Front in einer Burg vielleicht nur ein Ritter sitzt. Das zweite Wort darunter gibt an, auf welchen Level diese Gebäude höchstens herabgesetzt werden dürfen, falls Ritter zu Angriffszwecken abgezogen werden sollen.

Voreingestellt ist „gut" bei der Front, „mittel" bei der 2. Linie, „schwach" bei der 3. Linie und „minimum" im Hinterland. Einige Beispiele: Die Voreinstellung „voll/gut" bei der Front bedeutet, daß die Gebäude voll besetzt werden sollen. Im Falle eines eigenen Angriffs werden nur sehr wenig Ritter herausgelassen, da das Gebäude immer noch „gut" besetzt bleiben soll. Wenn Sie die Einstellung auf „voll/voll" ändern, werden die Gebäude ebenfalls voll besetzt; es werden aber überhaupt keine Ritter für einen Angriff freigestellt. So wäre z.B. Ihre Front optimal gesichert, wenn Sie allerdings selbst angreifen wollen, müßten Ihre Ritter aus den dahinterliegenden Gebäuden länger anmarschieren. Bei der Einstellung „voll/minimum" werden für einen Angriff alle Ritter bis auf einen einzigen freigegeben. Dies bedeutet natürlich, daß das Gebäude danach fast unbewacht ist. Diese Einstellung kann man, wenn man viele Ritter hat, z.B. im Hinterland durchführen. Man hat dann mehr Ritter für Angriffe zur Verfügung. Bedenken Sie aber, daß die Ritter im Lager weiter ausgebildet werden würden...

Passen Sie auf, daß Sie die Einstellungen nicht zu hoch wählen. Wenn Sie zu wenig Ritter haben, werden sonst irgendwann Ihre Wachhütten u.s.w. nicht mehr besetzt.

Sie ändern die Einstellungen in diesem Menu, indem Sie die Plus- und Minuszeichen anklicken. Die obere Einstellung (gewünschte Ritter) kann logischerweise nicht niedriger eingestellt werden als die untere Einstellung (beim Angriff bleibende Ritter). Sie müssen dann schon die zweite Einstellung ändern. Sehr wichtig ist, daß Änderungen in der Einstellung SOFORT durchgeführt werden. Wenn Sie z.B. die Frontburgen von „voll" auf „minimum" setzen, werden alle Ritter bis auf einen abgezogen. Also erst denken, dann klicken. Wenn Ritter aus einer Burg marschieren, um den Feind anzugreifen, werden die fehlenden Posten sofort mit neuen Rittern aus den Lagern aufgefüllt, falls dort noch Ritter auf Arbeit warten.

Im zweiten Menu für Ritter können Sie viele verschiedene Dinge festlegen. Klicken Sie auf das Icon unten in der Mitte. Oben sehen Sie als erstes die gewünschte „Ritterquote". Sie ist auf 30% eingestellt und kann von Ihnen beliebig geändert werden. Sie legt fest, wieviele der Leute, die Sie neu dazubekommen, direkt zu einem Ritter werden sollen. Voraussetzung ist natürlich, daß Sie ausreichend Schwerter und Schilde haben. Wenn Sie z.B. den Balken auf die Mitte einstellen, soll jeder zweite Neuling ein Ritter werden. Stellen Sie ihn ganz nach links, bekommen Sie automatisch gar keine Ritter mehr. Darunter befinden sich Icons, um Arbeitslose direkt zu rekrutieren, um mehr Ritter

zu haben. Rechts daneben sehen Sie die Anzahl der Personen, die Sie höchstens rekrutieren können. Sie hängt in erster Linie von der Menge der Waffen ab, die Sie in den Lagern haben. Aber natürlich müssen auch ausreichend Siedler ohne Beschäftigung vorhanden sein.

Als nächstes kommt ein Icon für die Angriffsauswahl Ihrer Ritter. Voreingestellt ist, daß die schwächeren Ritter angreifen, während die stärkeren zur Verteidigung zurückbleiben. Sie können das auch umstellen, dann gehen die stärkeren Ritter zum Angriff über, und es bleiben die schwächeren zurück. Beides hat natürlich Vor- und Nachteile. Insgesamt aber ist es vorteilhafter, lieber mehr schwächere Ritter in den Kampf zu schicken, damit Ihre Burgen besser bewacht bleiben. Entscheiden Sie selbst. Rechts daneben ist ein Icon für den Schichtwechsel bei Rittern. Wenn Sie dieses anklicken, werden von allen Burgen usw., die die von Ihnen geforderte Besetzung haben (vorher erklärtes Menu), einer oder mehrere Ritter ins nächste Lager gehen. Neue Ritter kommen dafür als Ersatz aus dem Lager heraus. Der Trick dabei ist, daß die Schwächsten zurückgeschickt werden und dann im Lager weiter ausgebildet werden können. Die stärksten Ritter werden aus den Lagern als Ersatz geschickt. Wenn Sie diese Funktion anklicken, sollten Sie folgendes beachten:

- Wenn innerhalb der nächsten Minuten ein Angriff zu befürchten ist, sollten Sie vielleicht noch warten, denn die Gebäude sind dann kurze Zeit nicht voll besetzt.

- Sehen Sie vorher nach, daß Sie auch wirklich einige gut ausgebildete Ritter in den Lagern haben, sonst lohnt sich der Wechsel nicht.

- Die Kampfstärke Ihrer Ritter hängt nicht nur von der Ausbildungsstufe ab, sondern auch von der Goldmenge, welche Ihre Siedlung bislang gefunden hat. Bei der Verteidigung sind Ihre Ritter immer gleich stark, wenn sie sich aber zum Angriff in Feindesland vorwagen, hängt die Kampfstärke allein von der Motivation ab. Ihre Ritter sind hochmotiviert, wenn Ihre Siedlung über viel Gold verfügt. Bei Spielbeginn sind Angriffe sehr schwer zu gewinnen; Sie haben noch kein Gold und Ihre Ritter sind schwach. Daher sollte Ihre Überlegenheit 4:1 betragen, wenn Sie eine Chance haben wollen. Dabei haben Sie natürlich größere Verluste als der Gegner und sollten sich sehr gut überlegen, wo Sie angreifen. Wenn Sie dem Gegner damit z. B. eine wichtige Goldmine oder die einzige Nahrungsmittelversorgung abnehmen, kann sich auch ein solcher verlustreicher Angriff lohnen, denn bedenken Sie:

1) Sie haben dem Feind großen materiellen Schaden zugefügt und

2) die feindlichen Ritter sind bei Spielbeginn auch noch schwach und haben es genauso schwer, die verlorene Region zurückzuerobern.

Wenn Sie über größere Goldmengen verfügen, kommt irgendwann der Zeitpunkt, an dem Ihre Ritter stärker und stärker werden, bis sie schließlich bei den Feinden besser kämpfen als zur eigenen Verteidigung. Jetzt kann der Zeitpunkt gekommen sein, um zu einem

großen Vernichtungsschlag auszuholen. Passen Sie aber auf, wenn Sie gegen mehrere Gegner spielen.

Die Motivation Ihrer Ritter können Sie im Angriffsmenu sehen. Jede Goldeinheit die sich im Schloß, einem Lager, einer Wachhütte, einem Wachturm oder einer Burg befindet, wirkt sich positiv aus. Gold, welches gerade transportiert wird, zählt nicht.

Sie haben wahrscheinlich schon bemerkt, daß sich in der Mitte des Angriffsmenus nicht nur die Prozentzahl für die Kampfstärke befindet, sondern auch die Gesamtmenge an Gold-Einheiten, welche der Spieler besitzt.

Unten folgt noch eine Zahl, welche die Anzahl der Ritter festlegt, die auf jeden Fall zum Schutz des Schlosses zurückbleiben. Sie kann mit den Pfeilen rauf- oder runtergesetzt werden. Wenn Sie Ihre Situation für aussichtslos halten, können Sie in diesem Screen die weiße Fahne anklicken um aufzugeben.

Sie können auch ein feindliches Schloß angreifen. Rechnen Sie aber besser damit, daß der Feind hier mehr Ritter zurückgelassen hat, als es sonst vielleicht in einer Burg der Fall ist. Wenn Sie ein Schloß erobern wird es angezündet und wie bei den Lagern sind die enthaltenen Waren und Siedler für den Verlierer ein harter Schlag. Außerdem steigt aber die Kampfmoral Ihrer Ritter an, während sie bei dem Verlierer deutlich nach unten geht. Wenn Sie ein Schloß leicht erobern können, sollten Sie es auf jeden Fall versuchen. Wenn Sie allerdings selbst ein Schloß verlieren, müssen Sie noch nicht unbedingt aufgeben, Sie können, falls Sie viele starke Ritter haben,

den Feind noch immer in die Knie zwingen, aber es wird jetzt sehr schwer werden. Sie können im Angriffsmenu selbst festlegen, wieviele Ritter in Ihrem Schloß zur Sicherheit bleiben sollen. Denken Sie daran, daß das Schloß nicht nur wegen der Kampfmoral wichtig ist. Es ist auch das einzige Lager, welches direkt durch Ihre Ritter geschützt wird und daher viel sicherer als später aufgebaute Lager.

6. Weitere Gänge

6.1 Die restlichen Menüs

- Werkzeugherstellung, Warenprioritäten und das Warenfluchtmenu

Klicken Sie in der Menuauswahl das Icon in der Mitte links an. Es erscheinen alle 9 Werkzeuge mit einem Balken daneben. Hier sehen Sie, wie oft welche Werkzeuge von Ihren Schlossern hergestellt werden sollen. In der Voreinstellung beispielsweise sehen Sie, daß viele Hämmer und Piken hergestellt werden sollen, aber wenig Sensen und Zangen. Bauarbeiter, Geologen, Schmiede und Schlosser benötigen einen Hammer, aber nur der Farmer braucht eine Sense. Im Spielverlauf können sich die Verteilungen natürlich ändern. Wenn Sie ganz besonders dringend ein bestimmtes Werkzeug brauchen (z.B. haben Sie zwar genug Hämmer, aber es fehlt Ihnen eine Zange für den neuen Schmied), können Sie dieses Werkzeug auf „voll" stellen und alle anderen abschalten. Es wird dann nur noch dieses eine Werkzeug hergestellt. Vergessen Sie nicht, es wieder irgendwann umzustellen. Die Balkenlängen entsprechen auch jeweils der Herstellungsmenge. Ist der Balken für Hämmer doppelt so lang wie der für Sägen, so werden auch doppelt soviele Hämmer hergestellt. Dieses Menu hat natürlich solange noch keine Bedeutung, wie Sie noch keinen Schlosser haben. Damit Sie sich nicht immer über Werkzeuge den Kopf zerbrechen müssen, sollten

Sie so schnell wie möglich einen Überschuß in jeder Werkzeugart produzieren. Sie können dies dann leicht in der Lagerstatistik nachvollziehen.

Klicken Sie auf das Icon in der Mitte und Sie kommen zu den Warenprioritäten. Sie sehen eine Schlange von Waren und einige zusätzliche Icons. In diesem Menu wird festgelegt, welche Waren Ihre Träger zuerst mitnehmen und welche sie erstmal liegenlassen. In der Voreinstellung ist Holz ganz oben zu sehen, weil es für den Bau von neuen Häusern wichtig ist und daher möglichst schnell am Ziel sein muß. Gold am unteren Ende hat es nicht so eilig, es verbessert zwar die Kampfmoral Ihrer Truppen, aber wenn es länger unterwegs ist, hat das die geringsten negativen Auswirkungen. Sie haben vielleicht aber trotzdem ganz andere Vorstellungen und wollen Ihre eigene Reihenfolge festlegen. Klicken Sie auf eine der Waren und sie erscheint unten zwischen den Pfeilen. Mit dem kleinen Pfeil nach oben oder unten setzen Sie diese Ware in der Priorität eine Stufe hoch oder runter, mit dem großen Pfeil wird die Ware an die Spitze (wichtigste Ware) oder ans Ende (unwichtigste Ware) gesetzt. Mit dem Symbol oben links können Sie wieder auf den Anfangszustand zurückschalten. Wenn Sie sich z.B. im Kampf mit dem Feind befinden, kann es wichtiger sein, Waffen schnell ans Ziel zu bringen und nicht Baumaterial. Aber dies alles müssen Sie selbst entscheiden.

Merken sollten Sie sich unbedingt das Warenfluchtmenu, dessen Icon Sie rechts in der Mitte finden:

Wenn sich der Feind einem Ihrer Lager nähert und Sie sich dazu entschließen das Lager auszuräumen, wäre es doch sehr ärgerlich, wenn anstelle des wichtigen Goldes vielleicht mehr Korn in Sicherheit gebracht wird. In diesem Menu können Sie die Reihenfolge festlegen, in welcher die Waren herausgebracht werden. Die Bedienung ist völlig identisch mit dem Menu für die Warenprioritäten.

6.2 Botschaften und Voreinstellungen

Sie wissen bereits, daß Sie im Spiel ständig über wichtige Ereignisse informiert werden. Sie können mit den Nachrichten aber noch mehr machen, als Sie bisher wußten. Dies alles wird in diesem Abschnitt beschrieben.

Bei folgenden Anlässen wird Ihnen eine Nachricht zugeschickt:

- Ein neues Wachgebäude von Ihnen wurde erstmalig von einem Ritter besetzt. Dadurch haben Sie neues Land dazugewonnen und können die Expansion Ihrer Siedlung planen.

- Eine neue Lagerhalle ist fertig.

- Ein Geologe hat einen Bodenschatz gefunden, der bisher in der näheren Umgebung noch nicht aufgespürt wurde.

- Ein Bergwerk findet keine Bodenschätze mehr und sollte abge-

rissen werden, da es sonst nur weitere Nahrungsmittel verbraucht.

- Sie werden angegriffen.

- Sie haben ein feindliches Wachgebäude erobert und somit neues Land dazugewonnen.

- Sie haben ein Wachgebäude an den Feind verloren.

- Der Feind hat eine Grenzhütte dicht an Ihr Gebiet gesetzt und Sie haben dadurch Land verloren.

- Wie davor, jedoch haben Sie nicht nur Land, sondern auch eines oder mehrere Gebäude verloren.

- Sie haben einen kritischen Mangel an Baumaterial in Ihrem Schloß. Es wird das Notprogramm eingeleitet und somit werden nur noch die Baustellen einer Holzfällerhütte, einer Schreinerei und einer Steinbruchhütte beliefert.

- Das Notprogramm wird aufgehoben, weil die eben genannten Baustellen versorgt sind und damit die erste Grundversorgung mit Baumaterial sichergestellt ist.

Sie müssen die Nachrichten nicht sofort lesen. Mehr als 50 können gespeichert werden, also keine Hektik und bauen Sie z.B. den angefangenen Weg zu Ende. Wenn Sie sich die Nachricht anzeigen lassen, klicken Sie auf den Haken im Fenster, um sich an Ort und Stelle umzusehen. Wenn Sie diese Nachricht aber nicht sonderlich interessiert und noch weitere Nachrichten vorhanden

sind, klicken Sie einfach nochmal auf das Papier und es erscheint die nächste Mitteilung. Außerdem erscheint unter dem blinkenden Zettel ein Pfeil, mit dem man sich nach dem Lesen einer oder mehrerer Nachrichten an den Ausgangspunkt auf der Landschaft zurückholen kann.

„Die Siedler" bieten Ihnen aber noch weitere Funktionen. Sie können sich selbst eine Nachricht zuschicken. Huch? Naja, die Nachricht wird zeitversetzt zugeschickt und es gibt schon gute Gründe dafür. Wir nennen diese Funktion die Rückruf-Funktion. Sie hat zwei verschiedene Aufgaben:

a) Sie ruft Sie nach einer festgelegten Zeit an eine bestimmte Stelle der Spielwelt.

b) Sie ruft Sie nach einer festgelegten Zeit in ein bestimmtes Menu oder ein Lager. Zur Auswahl der Zeit stehen Ihnen die Uhren zur Verfügung. Von oben nach unten entsprechen sie: 5, 10, 20, 30 und 60 Minuten. Sobald die Zeit abgelaufen ist, erhalten Sie eine Nachricht und werden zu der gewünschten Stelle bzw. dem Menu geholt. Es folgen ein paar Beispiele, wie diese Funktion nützlich sein kann:

- Sie haben festgestellt, daß Sie unbedingt dringend ein bestimmtes Werkzeug brauchen und stellen daher im Werkzeugherstellungsmenu die Produktion für die anderen Werkzeuge ab. Wenn Sie nun aber vergessen, dies irgendwann wieder zurückzustellen, wird immer nur noch das eine Werkzeug produziert und die Folgen sind klar.

Klicken Sie eine der Uhren im Werkzeugmenu an, und Sie werden

nach Ablauf der gewünschten Zeit benachrichtigt, daß Sie in diesem Menu noch etwas erledigen wollten.

- Ihre Minenarbeiter befinden sich im Streik und Sie brauchen daher schnellstens Nahrungsmittel. Sie stellen deshalb die Prioritäten für den Warentransport neu ein. Fisch, Fleisch und Brot sind ab jetzt die wichtigsten Waren, also auch wichtiger als Baumaterial. Nach einiger Zeit ist das Problem aber gelöst und mit der Rückruf-Funktion werden Sie nicht vergessen, die Prioritäten zurückzustellen.

- Sie wissen, daß Sie an einer bestimmten Stelle gerne bald mehrere Fischerhütten hinstellen wollen, weil dort ein schöner großer See ist. Leider gehört Ihnen aber das Land noch nicht, und die Wachhütten sind noch in der Bauphase. Wählen Sie einfach die Zeit aus, nach der Sie an diese Stelle zurückgerufen werden wollen. Dann sieht die Situation vielleicht schon anders aus.

- Ihnen fällt auf, daß der Feind an einer bestimmten Stelle merkwürdig viele Burgen aufstellt und Sie denken sich, daß Sie das besser mal im Auge behalten. Sie wählen eine Zeit aus und werden dann an diese Stelle der Landkarte zurückgeholt, um sich erneut zu informieren.

- Nützlich ist es auch, sich von dem Nachrichtensystem in ein Lager rufen zu lassen, falls Sie dort kurzfristig die Einstellungen für Waren und / oder Personen ändern möchten.

- Bedenken müssen Sie dabei lediglich, daß, wenn Sie mit zwei

Spielern IM TEAM gleichzeitig mit den blauen Siedlern spielen, der Spieler auf der rechten Bildschirmseite die Uhren nicht verwenden kann. Auch gehen alle Nachrichten an den linken Spieler. Aber Sie spielen ja ohnehin im Team.

6.3 Wiederholbare Spiele

Nun wenden wir uns nochmal kurz dem Hauptmenu zu. Bei den Spielmodi 1-Spieler, 2-Spieler und Demomode sehen Sie in der Mitte ein Icon, welches wir anfangs noch nicht erklärt hatten.

Wie Sie schon wissen, ist die 16stellige Zahl daneben eine Festlegung, wie die Spielwelt aussieht. Die gleiche Zahl führt also immer zur gleichen Spielwelt. Wenn Sie das Icon anklicken, werden auch die Gegner unten von der Zahlenkombination abhängig bestimmt und unten dreht sich ein Stern. Der Stern bedeutet: Spielwelt UND Gegner sind von der Zahlenkombination abhängig.

Welchen Vorteil hat das? Sie wählen beispielsweise die Zahlenkombination 6355174823325876 und Spielweltgröße 4. Nach dem Spiel sind Sie der Meinung, daß dieses Spiel eine gute und interessante Herausforderung war, und so können Sie einem Freund, gleich ob in Ihrer Nähe oder weit entfernt, die Zahlenkombination und die Weltgröße mitteilen. Er kann dann genau dasselbe Spiel spielen,

wenn er das Pfeilicon drückt, denn alle Daten der Spielwelt UND der Gegner sind von der Zahlenkombination und der Spielweltgröße abhängig.

Mit den 16 Ziffern (jede davon kann zwischen 1 und 8 liegen) gibt es etwa 270 Billiarden Kombinationen. Nicht jede führt zu einem interessanten Spiel. Sehen Sie sich die Gegner und deren Fähigkeiten an, und entscheiden Sie selbst, ob Sie dieses Spiel starten wollen. Wenn Sie ein anderes Spiel wünschen, klicken Sie einfach den Pfeil für die neue Zufallskombination an und dann erneut auf den unteren Pfeil. Dies können Sie so oft wiederholen, wie Sie wünschen.

Für den Fall, daß Sie selbst eine Zahlenkombination eingeben wollen (die Sie z.B. von jemand anderem bekommen haben), klicken Sie einfach auf den Zahlenblock und geben ihn anschließend ein. Die Zahl muß 16 Stellen haben.

Vergessen Sie bitte nicht, sich außer der Zahlenkombination die Spielweltgröße zu merken, wenn Sie jemand anderem eine bestimmte Spielwelt empfehlen wollen.

Sollten Sie eine wirklich tolle Kombination gefunden haben, zögern Sie nicht, sie uns einzusenden. Auch wir bei Blue Byte „siedeln" in unserer knappen Freizeit immer wieder gern.

6.4 Demonstration und Teammodus

Im Demomode können Sie ein Spiel zwischen Computergegnern beobachten. „Die Siedler“ sind allein vom Betrachterstandpunkt schon sehr lustig und interessant anzusehen. Im Demomode können Sie wie im normalen Spielmodus die Statistiken und Menus ansehen, die Map ansehen und Informationen über Gebäude einholen. Die Umschaltung des Spielers beim Demomode ist generell bei jedem angezeigten Fenster möglich. Sie sehen auf dem oberen Rahmen des Fensters die vier Spielerfarben. Klicken Sie einfach die gewünschte Farbe an. Sie können aber nicht irgendwelche Einstellungen in den Menus verändern, Gebäude oder Wege bauen.

Entspannen Sie sich und beobachten Sie mal, wie sich die Computergegner gegenseitig an den Kragen wollen.

Der Teammodus wurde bei den Siedlern zusätzlich entwickelt, um es auch zwei Spielern zu ermöglichen, sich zusammen durch die Missionen zu kämpfen. Weil beide Spieler für dieselbe Siedlergruppe (beide steuern die blauen Siedler) eintreten, sind die Missionen völlig identisch. Der Vorteil des Spielens im Team ist, daß mehr Zeit zum Denken zur Verfügung steht, nachteilig sind zwangsläufig gelegentlich auftretende Koordinationsprobleme... Bei der Teameinstellung sind während des Spiels ein paar Kleinigkeiten anders als im normalen Spielablauf. Die Menus, die Angriffsfunktion und die Geologenhilfe bei Spielbeginn können NICHT GLEICHZEITIG von

beiden Spielern angewählt werden, sondern nur nacheinander. Dies ist aber keine erwähnenswerte Einschränkung, da man Veränderungen in den Menus ohnehin dem Partner mitteilen sollte.

6.5 Die Optionen

Die etwas erfahreneren Spieler wollen gerne jede Funktion so schnell wie möglich erreichen und lange Mauswege vermeiden. „Die Siedler“ verfügt über mehrere Zusatzfunktionen, die Sie nach Wunsch für jeden der beiden Spieler einzeln einstellen können. Sie kommen in die Optionen, indem Sie das Icon entweder im Hauptmenu oder während des Spiels bei der Menuauswahl anklicken.

Mit dem dazugehörigen Icon können Sie die Musik an- und ausschalten. Zusätzlich können Sie im 2-Spieler Modus die Sounds getrennt auf die beiden Kanäle schalten. Das heißt, der linke Spieler hat seine Sounds auf dem linken Kanal, der rechte Spieler auf dem rechten. Dann kann natürlich keine Musik abgespielt werden.

Nachrichten: In vier Stufen können Sie die Anzeige der Nachrichten wählen. 3) alle Nachrichten anzeigen; 2) neu besetzte Gebäude und der Geologe werden nicht angezeigt; 1) nur noch die wichtigsten Nachrichten (Angriff, Sieg, Niederlage, Gebäudeverlust und das

Notprogramm) werden dargestellt und auf 0) überhaupt keine Nachrichten.

Wegebauscrolling: Wenn Sie einen Weg bauen und dabei in die Nähe des Bildrandes kommen, verschiebt sich das Bild automatisch. Dies wird auch akustisch angezeigt.

Schneller Bauklick: Wenn Sie ein zweites Mal auf den Cursor klicken, hat dies dieselbe Funktion wie ein Klick auf das Bau-Icon unten links. D.h., Sie klicken einfach 2mal auf eine Fahne um einen Weg zu bauen oder 2mal an eine freie Stelle, um ein Haus zu bauen.

Schneller Kartenklick: Ein Doppelklick mit der rechten Maustaste läßt sofort die Landkarte erscheinen. Ein weiterer Doppelklick läßt sie wieder verschwinden. Wenn der rechte Mausknopf Ihrer Maus nicht einwandfrei ist, sollten Sie diese Funktion abgeschaltet lassen. Sonst erscheint die Karte immer wieder unaufgefordert, wenn Sie den Screen verschieben wollen.

6.6 Sonderfunktionen der Karte

Die Landkarte bietet Ihnen noch eine Sonderfunktion. Schalten Sie die Landkarte ein und klicken Sie mit einem Spezialklick auf das Gebäudezeichen. Es erscheint eine neues Fenster mit Gebäuden, wie Sie es auch schon von der Statistik kennen.

Mit dem Umblätter-Symbol kommen Sie wie üblich zu den anderen Gebäuden. Wählen Sie ein beliebiges Gebäude aus und klicken Sie es an. Die Gebäudeauswahl verschwindet und die Karte erscheint wieder.

Unten sehen Sie ein neues Symbol. Auf der Karte wird jetzt nur noch die von Ihnen bestimmte Gebäudeart angezeigt. Sie können so sehr schnell z.B. alle Lager finden. Bei größeren Welten ist diese Funktion sehr hilfreich. Im Bau befindliche Gebäude werden auch schon hinzugerechnet, denn dies ist für Ihre Planung vorteilhaft. Wenn Sie für einen neuen Bäcker den günstigsten Standort suchen, können Sie sich nun vorher ansehen, wo denn Ihre Windmühlen stehen. Auch wenn Sie die Karte verlassen, bleibt die Funktion aktiv und beim nächsten Wiederanschalten der Karte sehen Sie immer noch die ausgewählten Gebäude.

Wollen Sie zurück in den Normalzustand, so klicken Sie das Icon normal an. Wenn Sie ein anderes Gebäude wählen wollen, klicken Sie wieder mit dem Spezialklick.

Bei der Gebäudeauswahl in der Karte steht Ihnen auch eine Fahne zur Verfügung. Klicken Sie diese an und es erscheint unter der Karte ein neues Icon. Es werden aber nicht alle Fahnen angezeigt, denn das wäre wenig sinnvoll, sondern nur diejenigen, bei denen einer der ankommenden Wege nicht bearbeitet wird. Sie können so erkennen, in welchen Gegenden Ihr Warentransport sich staut, denn für nicht bearbeitete Wege gibt es nur 2 mögliche Gründe:

1. Es ist bisher kein Arbeiter angekommen. Entweder Sie haben den Weg gerade erst gebaut und müssen sich noch etwas gedulden, oder es sind nicht genügend Arbeiter vorhanden.

2. Es gab an dieser Kreuzung einen Warenstau, wie auch schon bei der Fahneninfo erklärt. Mit Hilfe dieser Funktion finden Sie sehr schnell Gebiete, bei denen der Warentransport nicht gut funktioniert.

Auch diese Sonderfunktion werden Sie bald nicht mehr missen mögen: Mit dem Lupenicon neben dem Gittericon können Sie sich die Karte und deren Ausschnitte in doppelter Größe anzeigen lassen.

7. Tips und Tricks

7.1 Die wichtigsten Regeln: Beobachten und beobachten...

Mittlerweile werden Sie gesehen haben, daß „Die Siedler" ein ganz besonderes Spiel ist. Eine kleine Änderung von Ihnen, und schon verhalten sich einige wenige oder viele hundert Siedler anders als zuvor, um die neue Aufgabe zu beachten. Kleine Ursache, große Wirkung. Deshalb ist es besonders wichtig nicht nur ständig Neues zu bauen und anzugreifen, sondern die Lage zu betrachten, zu analysieren und dann die richtige Entscheidung zu treffen. Es gewinnt nicht derjenige, der am schnellsten klickt, sondern derjenige, welcher die besten Strategien und Taktiken mitbringt. In diesem Abschnitt kommen, neben den bisher schon gegebenen, noch einige Tips dazu.

Sehen Sie sich immer wieder mal die Statistiken an und suchen Sie frühzeitig nach Fehlentwicklungen oder ungewünschten Werten. Denken Sie darüber nach, wie diese am besten gelöst werden können. Für jedes Problem gibt es verschiedene Lösungsvarianten. Ein Beispiel: Ihre Baustellen werden nicht weiterbearbeitet, weil Holz fehlt. Der Lagerbestand an Holz ist auf null abgesunken. Folgendermaßen können die Überlegungen dazu aussehen: Habe ich zuwenig Schreiner, so daß diese nicht mit dem Sägen der Baumstämme

hinterherkommen? Dann sollte ich schnellstens eine weiteren Schreinerei bauen lassen. Im absoluten Krisenfall können Sie sogar Wege abreißen, um nur noch die Lieferung an bestimmte Teile Ihrer Siedlung zuzulassen. Wird das Holz von anderen Arbeitern den Baustellen weggenommen? Dann sollten Sie dem Bootsbauer und dem Werkzeughersteller die Holzversorgung zwischenzeitlich herunterfahren, bis die Krise überwunden wird.

Haben Sie genug Werkzeug, um sich das leisten zu können oder gibt es dort noch dringendere Probleme? Wie sorgen Sie möglichst bald für mehr Holznachschub? Haben Sie vergessen ausreichend Förster auszubilden? Können Sie das Tief vielleicht schneller überwinden, wenn Sie einen neuen Wald abholzen lassen? Wenn keiner in Ihrem Bereich ist, kann eine neue Wachhütte das gewünschte Stückchen Land mitsamt dem fehlenden Wald dazubringen. Viele Faktoren spielen eine Rolle und „Die Siedler“ werden Sie immer vor neue Aufgaben stellen, denn kein Spiel wird genauso verlaufen wie ein vorhergehendes.

Sehen Sie sich das Gebiet Ihres Gegners gelegentlich mal etwas genauer an. Wo könnte er Ihnen überlegen sein, was könnte er vorhaben? Wo sind seine Schwachstellen für einen Angriff? Hat er vielleicht nur eine Eisenerzmine und Sie können ihm damit die Rohstoffversorgung entziehen? Ist eine Lagerhalle zu leichtsinnig postiert oder hat er vielleicht Mangel an Nahrungsmitteln und Sie könnten hier seine Produktion weiter beschneiden? Alle Probleme, die Sie mit Ihrer Siedlung haben können, sind auch für den Gegner vorhanden. Es gibt viele Wege den Wirtschaftskreislauf zum Erliegen

zu bringen.

Je nach Weltgröße ist die Anzahl der Personen beschränkt auf die folgenden Werte (Weltgröße 1-8):

500 / 1000 / 2000 / 4000 / 8000 / 16000 / 32000 / 64000

Wenn z. B. in einer Spielwelt mit Weltgröße 5 insgesamt vier Spieler teilnehmen, erhält jeder Spieler (gleichmäßig verteilt) zusätzliche Siedler. Die Geburtenrate wirkt sich nicht auf die Gesamtmenge der Siedler aus, die einem Spieler zustehen, sondern nur auf die Geschwindigkeit, mit der man die neuen Leute bekommt.

7.2 Die gegnerischen Charaktere

Die gegnerischen Charaktere verhalten sich im Spiel sehr unterschiedlich. Sie werden dies bei verschiedenen Anlässen bemerken, eine kleine Übersicht über die Haupteigenschaften geben wir Ihnen hier:

1) Lady Amalie

Sie ist eine harmlose Gegnerin, die sich zurückhaltend verhält und gemütlich vor sich hinbaut.

2) Kumpy Einfinger

Er ist recht feindselig und liebt Gold über alles.

3) Balduin der ehemalige Mönch

Er ist ebenfalls zurückhaltend, achtet aber besonders auf den Schutz seines eigenen Landes und seiner wichtigen Gebäude.

4) Frollin

Sein chaotisches Verhalten hält immer wieder Überraschungen bereit. Unbelegtes Land reißt er sich schnell unter den Nagel.

5) Kallina

Sie ist eine Kämpferin und versucht den Feinden strategisch die Nahrungsmittelversorgung lahmzulegen.

6) Rasparuk der Druide

Seine Taktik ist auf die größtmöglichen Rohstoffmengen ausgelegt. Er greift aber auch hinterhältig an.

7) Graf Aldaba

Gegen ihn sollten Sie Ihr Lager gut schützen, er ist aggressiv und weiß, wo er anzugreifen hat.

8) König Rolph VII.

Er ist ein umsichtiger Regent ohne große Schwächen. Seine Gegner behindert er am liebsten direkt bei der Versorgung mit Baumaterial.

9) Homen Doppelhorn

Dies ist der aggressivste Feind. Achten Sie auf Ihre wichtigen Gebäude, sonst erleben Sie eine Überraschung.

10) Sollok der Joker

Dieser hinterhältige Gegner ist sehr unangenehm und versucht seinen Feinden die Versorgung mit Rohstoffen schon im Ansatz zu erschweren.

7.3 Verschiedene Hinweise und Tips zu den Berufen

In diesem Abschnitt erhalten Sie noch weitere Tips, wo Sie welche Gebäude am besten plazieren.

Abreißen: Wenn Sie einen Weg abreißen, wird der Warenfluß unterbrochen, da vielleicht viele Waren über diesen Weg zum Ziel gebracht werden sollten. Sorgen Sie möglichst dafür, daß wenigstens ein Alternativweg existiert und Sie nicht eine wichtige einzige Verbindung zerstören. Waren können über einen neuen Weg auch erst dann

transportiert werden, wenn der neue Träger angekommen ist. Ein Umbau Ihres Wegenetzes stört also den Ablauf auf jeden Fall. Am besten ist es, gleich richtig zu bauen.

Schloß: Über das Plazieren vom Schloß haben Sie ja schon vieles erfahren. Achten Sie aber auch darauf, wo die Gegner Ihre Schlösser errichten lassen. Setzen Sie sich nicht zu dicht neben einen starken Gegner, vielleicht dezimieren sich Ihre Computergegner auch gegenseitig.

Große Gebäude: Bauland für große Gebäude ist in manchen Gegenden selten und daher kostbar. Verbauen Sie die Möglichkeiten nicht durch kleine Hütten und Wege.

Bootsmann: Bei größeren Seen ist ein „Abkürzungsweg" über den See optimal für den schnellen Warentransport.

Fischer: Ein See, der so groß ist wie der Screen, bietet etwa 3-4 Fischern genügend Raum zum Angeln, ohne daß sie den See ausbeuten. Achten Sie darauf, daß die Fischer gut um den See verteilt sind. Ansonsten versuchen sich alle an derselben Stelle und fangen nach kurzer Zeit auch weniger Fische.

Farmer: Für die Felder wird freies Land benötigt. Wege gelten jedoch nicht als freies Land: also nicht rings um den Farmer zu viele Wege anlegen. Damit der Farmer nicht zu lange zu seinen Feldern unterwegs ist, sollten Sie ihn nicht in einer steilen Hanglage arbeiten lassen.

Müller & Bäcker: Ein Müller und ein Bäcker reichen für mehrere Farmen aus. Lassen Sie die Transportwege aber nicht zu weit werden.

Fleischer: Er arbeitet schnell und wird auch bei der Belieferung von einigen Bauern mit der Arbeit problemlos fertig.

Holzfäller und Förster: Sie ergänzen sich gegenseitig sehr gut. Der Förster kann die gefällten Bäume nach dem Absterben des Baumstumpfs wieder ersetzen. Holz ist der am häufigsten benötigte Rohstoff. Setzen Sie reichlich Holzfäller und Förster ein. Förster pflanzen neue Bäume nicht auf Wegen. Sie sind daher (wie die Farm) nicht für den zentralen Bereich um das Schloß oder Lager geeignet, wo viele Wege für einen guten Warentransport sorgen müssen. Setzen Sie diese etwas abseits, auch in steilere Lagen, mit denen Sie ansonsten ohnehin nicht viel anfangen können.

Schreiner: Ein Schreiner wird ebenfalls mit der Belieferung von mehreren Holzfällern fertig. Dennoch werden Sie nach kurzer Zeit mehrere Schreinereien brauchen.

Schiffsbauer: Vergessen Sie nicht darauf zu achten, daß der Schiffbauer Ihr kostbares Holz nicht zu hunderten von Booten verarbeitet. Schalten Sie ihm nach getaner Arbeit die Holzlieferungen ab.

Minenarbeiter: Wenn er nichts mehr findet, sollten Sie die Mine abbrennen, da er oben in den Bergen mit Nahrung versorgt werden muß. Bauen Sie auch in den Bergen ein verzweigtes Wegenetz, da der

Abtransport der vielen Rohstoffe ins Tal sonst nicht problemlos ablaufen wird.

Schmelzer: Der Schmelzvorgang dauert etwas länger und er kann daher meist nicht von mehreren Minen das Erz schnell genug schmelzen. Oft sind aber die Lieferungen nach kurzer Zeit nicht mehr so stark, und dann kann der Schmelzer die Arbeit nachholen. Je nachdem wie stark die Überlastung ist, können Sie evtl. auf Neubauten verzichten.

Geologe: Wenn die Geologen nach getaner Arbeit heimgehen, sitzen sie nur nutzlos in den Lagern. Schicken Sie die Geologen gelegentlich wieder in die Berge, dann bekommen Sie ein besseres Bild davon, ob und wieviele Bodenschätze noch vorhanden sind. Vielleicht entdecken Sie auch noch ein Vorkommen, daß Sie bisher gar nicht entdeckt hatten.

Wie nun entscheiden sich die Siedler für den Transportweg einer Ware? Hier wirken viele komplexe Zusammenhänge gemeinsam. Zunächst einmal ist wichtig, an welcher Stelle eine Ware benötigt wird. Es wird dabei auch bedacht, daß z. B. in einer nahen Windmühle schon viel Getreide liegt, eine etwas weiter entfernte aber nichts zu tun hat. Außerdem wirken sich bei einigen Waren Ihre Einstellungen in den Menus aus.

Wenn schließlich ein Bestimmungsort für die Ware gefunden wurde, tragen Ihre Siedler diese möglichst auf dem kürzesten Weg zum Ziel. Es wird die Anzahl der Wegabschnitte beachtet, welche die Ware zurücklegen muß. Ein sehr langer Weg zwischen zwei Fahnen

ist also „kürzer“ als eine kürzere Verbindung, bei der noch eine Fahne in der Mitte steht. Dies hat für Sie als Spieler viele Vorteile, denn Sie können so den Transportweg beeinflussen.

Ein Beispiel dazu: Links und rechts von einem Lagerhaus haben Sie jeweils eine Fahne mit Wegverbindung zum Lagerhaus. Weil alle Waren, die in das Lager müssen oder aus ihm herausgebracht werden, die Kreuzung hier meist schon stark belasten, sind die Waren, die von der linken zur rechten Fahne oder umgekehrt gebracht werden eine zusätzliche Belastung. Wenn Sie nun aber zwischen der linken und der rechten Fahne eine neue, direkte Wegverbindung herstellen (auch wenn diese als Umweg erscheint, weil sie das Lager umgeht), wird der Durchgangsverkehr von einer Seite zur anderen nicht mehr direkt am Lager vorbeikommen, denn Sie haben eine Überholspur eingerichtet. Mit diesem Prinzip lassen sich ganze Wegsysteme um wichtige Lager oder das Schloß bauen, welche für einen schnellen Warentransport sorgen. Bedenken Sie, daß das Bauen und Abreißen und Ändern von Wegen sich kurzfristig negativ auf den Warentransport auswirkt. Erst wenn sich die Siedler an die neue Situation angepaßt haben, läuft der Warenfluß wie gewohnt.

Übrigens: Ihre Arbeiter gehen auch in feindliches Land, um z.B. Bäume abzuholzen oder ein Kornfeld zu ernten. In den Minen wird auch unterirdisch der Gegner seiner Bodenschätze beraubt. Dies können Sie ausnutzen.

- Erweiterte Ladefunktionen

Falls Sie sich ein wenig mit dem Amiga Command-Line-Interpreter (CLI) auskennen, können Sie die Siedler durch anhängen von Kürzeln an den Programmnamen auch mit verschiedenen Optionen starten:

-f: Save/Load to Floppy
Es wird auf bzw. von dem Diskettenlaufwerk gespeichert und geladen. Beim Start von Disk wird dies immer mit ausgeführt. Ohne -f wird in das Verzeichnis "Die Siedler:save/" gespeichert.

-s: Single player
Die Spielmöglichkeiten werden auf einen Spieler eingeschränkt. Nur interessant, wenn Sie nur 512 Kbyte Chipram haben, alleine spielen und durch die Speicherplatzersparnis mehr Sound haben wollen. Auch das Spielen zweier Spieler im Team ist natürlich nicht möglich bei dieser Option.

-mx: Force mapsize x
Für x wird eine Zahl eingesetzt zwischen 1 und 8. Diese gibt an, welche Weltgröße belegt werden soll, auch wenn Sounds dadurch nicht geladen werden können. Voreingestellt ist hier immer Größe 3, da diese für die Missionen benötigt wird.

-n: Force NTSC

Auch wenn Sie einen PAL-Rechner haben, wird das Bildformat auf NTSC heruntergeschaltet. Dies bedeutet, daß weniger Speicher

belegt werden muß (weil das Bild kleiner ist) und dadurch mehr Sounds geladen werden können, falls Sie nur 512 Kbyte Chipram haben.

-q: quickgrafix disabled

Die schnellen Grafiken, (welche nur für Rechner mit mindestens 1 MB Chipram in Frage kommen) haben normalerweise Vorrang vor der Musik. Mit dieser Option hat die Musik Vorrang vor den schnellen Grafiken. Falls hinterher noch genug Platz frei ist, werden die schnellen Grafiken dennoch genutzt.

7.4 In der Zwickmühle?

Bei den Siedlern können Sie im Spielverlauf in eine ausweglose Situation geraten. Wenn Sie z.B. keinen Holzfäller mehr haben und kein Holz vorhanden ist, um eine neue Holzfällerhütte zu bauen, sieht es schlecht aus. Natürlich haben Sie noch nicht unbedingt verloren, denn Ihre Ritter können Sie ja noch in den Kampf schicken.

Haben Sie bei Spielbeginn einen kleinen Lagerbestand, so kann das Material schnell knapp werden; und wenn Sie nicht aufpassen,

fehlt plötzlich eine Einheit Holz für das Sägewerk... und schon können Sie neu beginnen. Um dies zu vermeiden, wird bei Spielbeginn im Ernstfall ein „Notprogramm" eingeschaltet. Dieses Programm hält 2 Einheiten Granit und 7 Einheiten Holz nur für den Bau von einer Holzfällerhütte, einem Sägewerk und einer Steinbruchhütte zurück. Wenn das Baumaterial knapp wird, werden nur noch diese Baustellen beliefert, um die Grundversorgung sicherzustellen, denn mit diesen drei Gebäuden stehen Ihnen alle Möglichkeiten offen.

Eine weitere Sackgasse kann der Werkzeughersteller werden. Wenn Sie keinen haben und die Hämmer an die Bauarbeiter und Geologen ausgegeben wurden, kann kein Schlosser mehr zur Arbeit geschickt werden. Somit kann er auch kein neues Werkzeug herstellen. Deshalb nehmen sich einige Ihrer Leute schon bei Spielbeginn das passende Werkzeug, um das zu vermeiden.

Also: Bei Spielbeginn können Sie nicht so leicht in ernsthafte Probleme geraten; hier ist vorgesorgt. Im weiteren Verlauf des Spiels aber sind Sie selbst verantwortlich für Ihre Fehler.

Sie wissen nun alles über die Bedienung des Programms. Mit diesem Wissen können Sie gegen die starken Computergegner antreten, oder auch gegen einen Mitspieler die volle Herausforderung suchen.

7.5 Das Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn nur noch eine Siedlung auf der Spielwelt übrig geblieben ist. Die Entscheidung kann auch vorzeitig fallen, wenn Sie und die Computerspieler sich für die weiße Fahne (aufgeben) entscheiden. Wenn der Computerspieler aufgibt können Sie entscheiden, ob Sie das Spiel fortsetzen wollen oder sich damit zufrieden geben.

Es kommt auch vor, daß keine der Siedlungen sich den entscheidenden Vorteil erarbeiten kann und das Spiel ohne Entscheidung ausgeht. Dies kann z. B. auftreten wenn alle Siedlungen fast keine Ritter mehr haben und keine weiteren Erz-/Kohlevorkommen für neue Waffen vorhanden sind. In diesem Fall gibt es keinen Sieger.

8. Anhänge

8.1 Falls Sie ein Problem haben...

Probleme bei der Konfiguration der Amiga-Version:

- Es wurden weniger als 20% Soundeffekte geladen!

Ursache: Sie haben zu wenig Chipram. Prüfen Sie, ob vor dem Spielstart noch andere Programme laufen oder zusätzliche Diskettenlaufwerke den Speicher reduzieren.

-„Obwohl ich 1 Mbyte Chipram und mehr als 1 Mbyte Gesamtspeicher habe, wurde die Musik nicht geladen!"

Ursache: wie oben

- Das Programm oder ein Teil der Daten ist nicht im Fastram obwohl dies so sein sollte!

Ursache: Prüfen Sie, ob wirklich genug Fastram frei ist. Möglicherweise aber haben Sie auch eine Erweiterung, welche im Speicherbereich C00000 liegt. Diese wurden teilweise serienmäßig in den Amiga 2000 eingesetzt und in verschiedenen Varianten (512 Kbyte, 1.7 Mbyte) für den internen Slot des Amiga 500 angeboten. Bei diesen Erweiterungen handelt es sich nicht um ECHTEN Fastram. Aber

werden Sie nicht gleich unglücklich, es bedeutet letztlich nur, daß das Programm geringfügig langsamer läuft.

- Die Daten sind nur teilweise im Fastram, obwohl in der Liste „ja" steht!

Ursache: Ein Teil des Fastrams scheint durch andere Programme belegt zu sein.

- Die in der Liste angegebene Spielweltgröße wurde nicht erreicht!

Ursache: Ein Teil des Fastrams oder Chiprams ist durch andere Programme belegt.

Eine vollständige Liste der möglichen Konfigurationen und deren Auswirkungen auf „Die Siedler" finden Sie auf der nächsten Seite.

Konfigurationsbeispiele: hier können Sie sehen, welche Werte Ihr Computer liefern sollte und inwiefern diese mit der Realität übereinstimmen:

Ihr Computer		Sound		Spieltweltgr.	im Fastram		Missionen
Chipram	Fastram	Effekte	Musik	(in Screens)	Programm	Daten	
512 Kb	512 Kb	ca.25%	nein	1-3 (37)	ja	ja	ja
512 Kb	1 MB	ca.25%	nein	1-5 (150)	ja	ja	ja
512 Kb	2 MB	ca.25%	nein	1-6 (600)	ja	a	ja
512 Kb	4 MB	ca.25%	nein	1-8 (1200)	ja	ja	ja
1 MB	keinen	ca.25%	nein	1-3 (37)	nein	nein	ja
1 MB	1 MB	alle	ja	1-5 (150)	ja	ja	ja
1 MB	2 MB	alle	ja	1-6 (600)	ja	ja	ja
1 MB	4 MB	alle	ja	1-8 (1200)	ja	ja	ja
2 MB	keinen	alle	ja	1-5 (300)	nein	nein	ja
2 MB	1 MB	alle	ja	1-7 (600)	ja	teilw.	ja
2 MB	2 MB	alle	ja	1-7 (600)	ja	teilw.	ja
2 MB	4 MB	alle	ja	1-8 (1200)	ja	ja	ja

Wichtige Ergänzungen zum Betrieb des Spiels

Bitte machen Sie sich bewußt, daß die erreichbare Spielweltgröße nicht ausschließlich durch den Speicherausbau Ihres verwendeten Amiga-Systems bestimmt wird.
Wichtig ist vielmehr auch der verwendete Prozessor. Prozessoren der 68000 Baureihe haben aufgrund ihrer im Gegensatz beispielsweise der 68040 Prozessoren weitaus einfacher strukturierten Architektur physisch gar nicht die Möglichkeiten wie sie jene der neueren Generationen haben.

Was dies für Ihr System bedeutet, können Sie leicht anhand der folgenden Tabelle nachvollziehen:

68000	bis Spielweltgröße 5
68010	bis Spielweltgröße 5
68020	bis Spielweltgröße 7
68030/40	bis Spielweltgröße 8

Noch einmal zur Erinnerung: diese Tabelle beschreibt die Möglichkeiten, deren Verwirklichung aber durch die Tatsachen Ihres Computersystems (beispielsweise RAM-Ausbau, besonders aber die Menge des zur Verfügung stehenden Fast-RAM) ausgeweitet, aber auch beschränkt sein können.
Bedenken Sie bitte auch, daß Sie bei einem Betrieb von Diskette in jedem Falle nur Welten bis zur Größe 5 beanspruchen können. Dies hat einfache technische Gründe, da abgespeicherte Spielstände aufgrund der Vielfalt der zu verwendenden Daten ab Weltgröße 6 nicht mehr auf Diskette paßten und diese ohne Beschränkung wichtige Daten unweigerlich verloren gingen.

NOTIZEN:

Blue Byte Software GmbH
Aktienstraße 62, D-45473 Mülheim
GERMANY

Blue Byte